Wii • NINTENDO DS • RETRO

12/08 • AUSGABE 140 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 12

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

SPECTROBES
JENSEITS DER PORTALE

Den Überraschungs-Hit exklusiv getestet!

PROFESSOR LAYTON
Das grandiose DS-Debüt des neuesten Nintendo-Helden!

ABROCKEN AUF Wii UND DS!
Rock Band im Test!
Brandheiße Infos zu:
Guitar Hero World Tour
und **On Tour: Decades**

NINTENDO LEGT NACH!
Alles zur Hardware des **DS-Nachfolgers DSi** und den kommenden **Nintendo-Spiele-Hits!**

DIE GAMER-TITEL DES WINTERS!
Need for Speed Undercover, Call of Duty: World at War, Disaster: Day of Crisis, Star Wars: Clone Wars

Nintendo

www.nintendo.de

„Detektive zum Mitspielen gesucht!“

Professor Layton und das Geheimnisvolle Dorf™

Du hast nicht nur was auf, sondern auch in deinem Kopf? Genial! Dann hilf Professor Layton dabei, den Goldenen Apfel zu finden. Ist deine Birne dafür klug genug? Gehe kniffligen Hinweisen nach, die in dem geheimnisvollen Dorf St. Mystere verborgen sind. Sprich mit den Bewohnern, untersuche jeden Winkel und lüfte alle Geheimnisse und Rätsel. Bei diesem Abenteuer musst du deinen Kopf ganz schön anstrengen, um weiterzukommen.

Mehr als 130 Rätsel!

TOUCH

LEVEL 5

© 2007 LEVEL-5 Inc. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.

NINTENDO DS lite

VON LINKS

OBERE REIHE:
Sebastian Heise (Redaktion)
Timo Pape (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)
David Mola (Layout)
Maik Koch (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Stefanie Schetter (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)

ÜBERRASCHUNG!

Genug gemeckert und gejammert: Jetzt haben wir die Hits!

Die Vorweihnachtszeit hat es in sich: Eine Vielzahl von Spielen wird auf den Markt geworfen, sodass die Gamer kaum wissen, wofür sie ihr Geld denn letztendlich ausgeben sollen. Daher ist es kaum verwunderlich, dass sich der Testteil der euch vorliegenden Ausgabe auf über 40 Seiten erstreckt! Doch nicht nur Tests, sondern auch eine Menge heißer Vorschauen haben wir für euch im Angebot. Außerdem verraten wir euch auf sechs Seiten alles Wissenswerte zum DS-Nachfolger DSi, dem Software-Update für die Wii, sowie den Spielen, die Nintendo auf einer im Vorfeld streng geheimen Präsentation und der Tokio Game Show enthüllt hat.

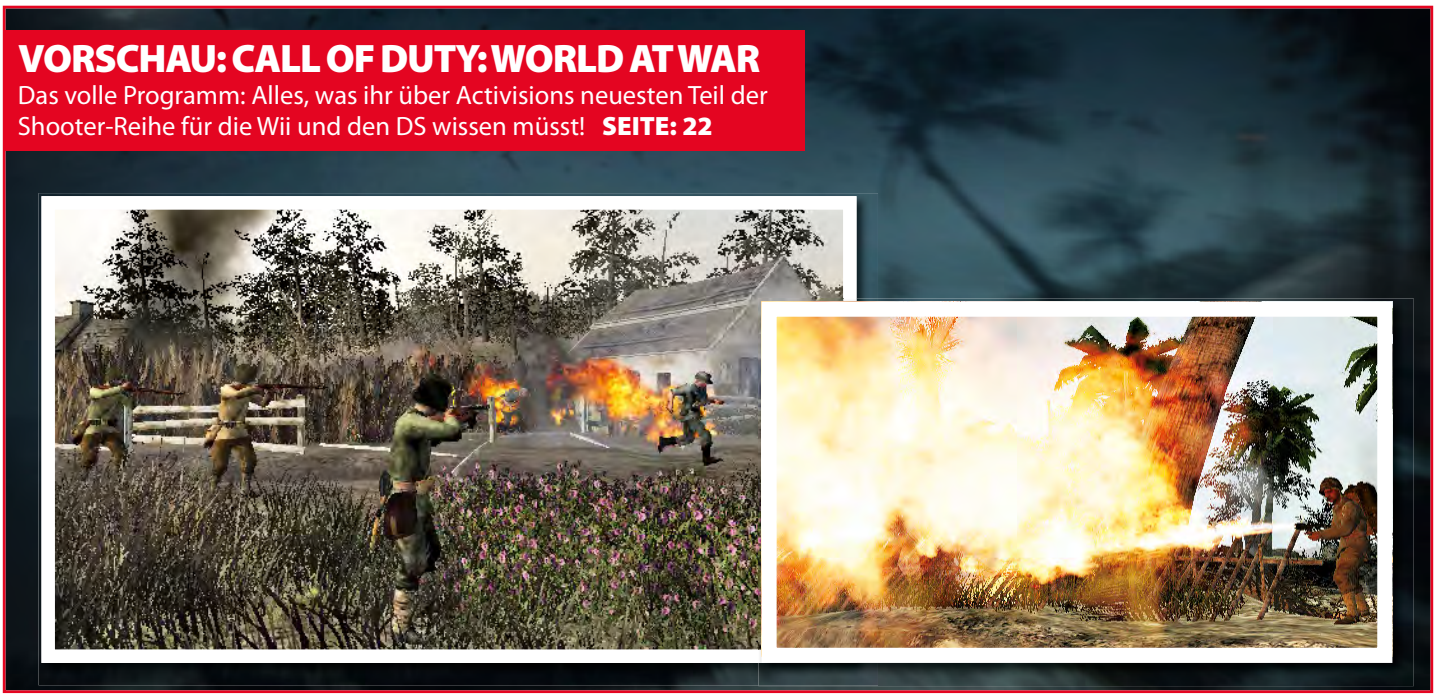
SPECTROBES, PROFESSOR LAYTON UND CO.

Jeder wartet auf die neuesten *Mario*-, *Zelda*- und *Pokémon*-Titel, doch gibt's darüber hinaus auch eine ganze Menge weiterer Spiele, die Traumwertungen bekommen, aber leider nicht so im Rampenlicht wie die großen, bekannten Nintendo-Reihen stehen. So etwa der Knobelspaß rund um Nintendos neuesten Helden Professor Layton, dessen Debüt furioser ausfällt, als wir es noch vor einigen Wochen vermutet hätten. Aber auch abseits von Nintendo gibt's diesen Monat eine große Überraschung: Die Fortsetzung der Pokémon-Konkurrenz *Spectrobes* für den DS hat es der Redaktion so sehr angetan, dass wir kaum anders konnten, als dem Spiel einen sehr ausführlichen Test auf stolzen drei Seiten zu spendieren. Es gibt also keinerlei Grund zu jammern, dass es zu wenige erstklassige Spiele gibt! Weihnachten sei Dank.

DIE VOLLE LADUNG POKÉMON

Um euch die Wartezeit auf *Ranger* und *Platin* zu verschönern, haben wir für euch ein Retro-Special zu den Hosentaschen-Monstern zusammengestellt, in dem ihr eine Menge Interessantes sowie Kurioses aus dem Pokémon-Universum erfahrt und in dem wir euch die coolsten Fanartikel präsentieren. Außerdem hat unser Community-Mitglied „Andiworks" von www.n-zone.de die Pokémon Days besucht und berichtet im Spielerforum dieser Ausgabe über seine Erlebnisse bei der Promo-Tour. Doch das war erst der Anfang: In der nächsten N-ZONE testen wir *Pokémon Ranger: Finsternis über Almia*. Das tun wir aber nicht auf einem herkömmlichen DS, sondern auf dem Nintendo DSi. Alles Weitere zum mobilen Wunderkasten mit Foto- und Musikabspiel-Funktion lest ihr in unserer großen Reportage auf Seite 14.

Doch jetzt wünschen wir euch erst einmal eine vergnügliche Lektüre und eine schöne Zeit!
Euer N-ZONE-Team



VORSCHAU: CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Das volle Programm: Alles, was ihr über Activisions neuesten Teil der Shooter-Reihe für die Wii und den DS wissen müsst! **SEITE: 22**

TEST: PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF

Wir stellen euch Nintendos neusten Helden vor **SEITE: 64**

GUITAR HERO & ROCK BAND

Brandheiße Vorschauen und Tests zu Guitar Hero World Tour, On Tour: Decades und Rock Band **SEITE: 24, 30, 46**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 76

REPORTAGE

Nintendo legt nach! 14

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 34
Die besten Spiele 36
Startseite Vorschau 20
Startseite Test 40
Leserbriefe 80
Nachspiel 97
Spielerforum 82
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Call of Duty: World at War 22
Guitar Hero World Tour 24
Need for Speed Undercover 26
Sonic Unleashed 28

DS
Castlevania: Order of Ecclesia 32
Guitar Hero On Tour: Decades 30

TEST

Wii
Brothers in Arms: Double Time 56
Disaster: Day of Crisis 42
FIFA 09 All-Play 52
Lego Batman 50
MySims Kingdom 57
NBA Live 09 All-Play 53
Rock Band 46
Shaun White Snowboarding: Road Trip 48
SimCity Creator 57

TEST

Spider-Man: Web of Shadows 51
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle 44
WWE SmackDown! vs. RAW 2009 54

DS
Ace Attorney: Trials and Tribulations 66
BC One 75
Dementium: Die Anstalt 71
Dinosaurier: Kampf der Giganten 75
Drawn to Life: SpongeBob Schwammkopf ... 75
FIFA 09 74
Jackass DS 75
Lego Batman 70
Lock's Quest 72
Mega-Man Star Force 2 73
Naruto Ninja Council 2 67
Pipe Mania 72
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf 64
Spectrobes: Jenseits der Portale 58
Spider-Man: Web of Shadows 73
Star Wars: The Force Unleashed 70
Unsolved Crimes 71
WWE SmackDown! vs. RAW 2009 74

TEST: SPECTROBES: JENSEITS DER PORTALE

Pokémon-Fans aufgepasst: Die Spectrobes kehren auf den DS zurück. **SEITE: 58**

REPORTAGE: NINTENDO LEGT NACH!

Nintendo enthüllt den DS-Nachfolger DSi und neue Spiele! In unserer Reportage verraten wir die Details. **SEITE: 14**

TEST: DISASTER: DAY OF CRISIS

Kann der lang ersehnte Nintendo-Titel die hohen Ansprüche der Core-Gamer erfüllen? **SEITE: 42**

TEST

Virtual Console
Boulder Dash 85
Earthworm Jim 84
Jumpman 85
Shining Force II 85
Sonic the Hedgehog 84

TIPPS

Wii
Star Wars: The Force Unleashed 92
Wall*E 92
Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs 92

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Retro-Helden hautnah: Pokémon 90
Die 10 ... 88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Ace Attorney: Trials and Tribulations 66
Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs 10
Boulder Dash 85
Brothers in Arms: Double Time 56
Call of Duty: World at War 24
Castlevania: Orders of Ecclesia 32
Dementium: Die Anstalt 71
Dinosaurier: Kampf der Giganten 75
Disaster: Day of Crisis 42
Drawn to Life: SpongeBob Schwammkopf ... 75
Earthworm Jim 84
FIFA 09 All-Play 52
FIFA 09 74
Guitar Hero On Tour: Decades 30
Guitar Hero World Tour 26
Guitar Rock Star 41
Jackass DS 75
Jagged Alliance DS 13
James Bond 007: Ein Quantum Trost 28
Jumpman 85
Lego Batman 50, 70
Lock's Quest 72
Mega Man 9 09
Mega Man Star Force 2 73
MySims Kingdom 57
Naruto Ninja Council 2 67
NBA Live 09 All-Play 53
Need for Speed Undercover 22
Pipe Mania 72
Pokémon Platin-Edition 08
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf 64
Red Bull BC One 75
Rock Band 46
RTL Biathlon 2009 41
RTL Winter Sports 2009 41
Shaun White Snowboarding: Road Trip 14, 48
Shining Force II 85
SimCity Creator 57
Sonic the Hedgehog 84
Spectrobes: Jenseits der Portale 58
Spider-Man: Web of Shadows 51, 73
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle 44
Star Wars: The Force Unleashed 70
Unsolved Crimes 71
Wii Music 12
World of Goo 11
WWE SmackDown! vs. RAW 2009 54, 74

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 12/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

AUSSERDEM IM ROM-BEREICH DER DVD:
Interview mit dem Mario-Sprecher Charles Martinet plus coole Soundsamples!

TOP-THEMA

Disaster: Day of Crisis (Wii)
- Ein explosives Intro
- Stadt in Angst
- Körpereinsatz gefragt
- Kracher oder Katastrophe?

VORSCHAU

Wii
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)
World of Goo (Wii)

DS
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
Prince of Persia: The Fallen King (DS)
Time Hollow (DS)

TEST

Wii
FIFA 2009:All-Play (Wii)
Lego Batman (Wii)
MySims Kingdom (Wii)
NBA Live 09 All-Play (Wii)
Sim City Creator (Wii)
Spider-Man: Web of Shadows (Wii)
Wall*E: Der Letzte räumt die Erde auf (Wii)
Wario Land: The Shake Dimension (Wii)
WWE SmackDown vs. RAW 2009

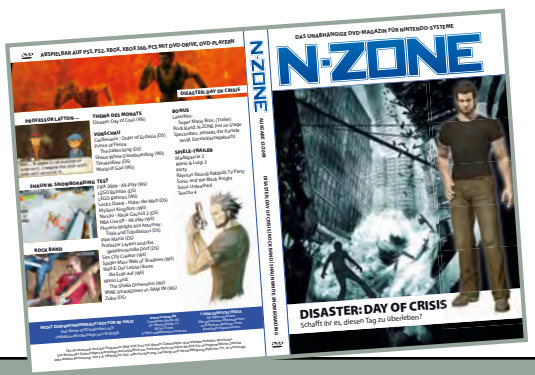
DS
Lego Batman (DS)
Lock's Quest: Hüter der Welt (DS)
Naruto Ninja Council 2 (DS)
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations (DS)
Pipe Mania (DS)
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf (DS)
Zubo (DS)

BONUS

Leserfilm: Super Mario Bros. (Trailer)
Rock Band: N-ZONE Live on Stage
Spectrobes: Jenseits der Portale (engl. Entwicklertagebuch)
Wii Music (Instrumente)

SPIELE-TRAILER

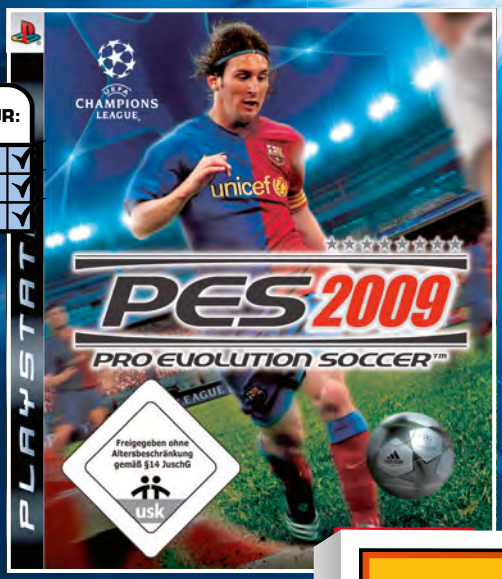
Madagascar 2
Mario & Luigi 3
Rayman Raving Rabbids TV Party
Sonic and the Black Knight
Sonic Unleashed
Tenchu 4



Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausschneiden findet ihr auf Seite 93 dieser Ausgabe!

UND ACTION!

CDs, DVDs, GAMES



USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

ERHÄLTLICH FÜR:

PS2	✓
XBox 360	✓
PC	✓

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Art. Nr.: 979 7705

USK: Keine Jugendfreigabe

ERHÄLTLICH FÜR:

XBox 360	✓
PC	✓

FALLOUT 3
Art. Nr.: 979 8477

ERHÄLTLICH FÜR:

XBox 360	✓
PC	✓
PS2	✓
Nintendo Wii	✓

USK: Keine Jugendfreigabe

ERHÄLTLICH FÜR:

PS2/PSP	✓
PC	✓
Nintendo DS	✓
Nintendo Wii	✓
XBox 360	✓

USK: Keine Jugendfreigabe

55,-

Je Spiel

Erhältlich ab 11.11.08

Erhältlich ab 30.10.08

Der Film ab 06.11.08 in Ihrem Kino!

CALL OF DUTY WORLD AT WAR
Art. Nr.: 979 3773

JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST
Das Spiel zum Film! Art. Nr.: 979 3850

Angebote gültig ab 05.11.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

134 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

TOPS & FLOPS

TRAUMMASS 90-90-90
Professor Layton ist ein Überraschungs-Kracher. Mehr über den unscheinbaren Klasse-A-Titel lest ihr auf Seite 64.

GEFAHR FÜR DIE POKÉMON?
Nach der Fülle guter Monster-Adventures (Spectrobes, Zubo, etc.) müssen sich die Pokémon warm anziehen. Gut für uns!

DAS NÄCHSTE, BITTE!
Gut, aber kein Herbst-Hit: Disaster bietet einerseits gute Ansätze, lässt aber andererseits ein schlüssiges Ganzes vermissen.

IMPORTIEREN OHNE REUE?
Ein Dämpfer für Importeure: Der neue DSi wird mit neuem Netzteil ausgeliefert – einfach so anschließen geht also nicht!

N-ZONE OHNE BOND
Wir hätten euch gerne den Test zum Quantum Trost präsentiert, aber lizenzbedingt durfte Activision kein Muster herausgeben.

POKÉMON PLATIN-EDITION

Alles nur geklaut? Wir haben das neue „große" Pokémon-Abenteuer gespielt!

Im Spielerforum dieser Ausgabe berichtet ein N-ZONE-Leser direkt von den Pokémon-Days. Doch auch abseits des Promo-Events gibt's viel zu entdecken, denn die Platin-Edition ist in Japan erschienen. Aber lohnt sich das Spiel überhaupt, wenn man die Diamant- und Perl-Editionen bereits besitzt? Wir haben reingespielt, präsentieren euch auf www.n-zone.de exklusive Bilder und fassen hier einige Neuerungen für euch zusammen (inklusive Einschätzung, wie sinnvoll das alles ist). **(ck)**

NEUHEIT	FAN-HYPE- FAKTOR
Die Pokémon Shaymin, Giratina und Rotom sind als neue Formen enthalten.	●●●●●
Über die Wi-Fi Connection bekommt man einen Geheimschlüssel. Nur damit lässt sich Rotom in seine anderen Formen entwickeln.	●●●●○
Die Kampfzone wurde erweitert. Dort kann man jetzt mit bis zu zwanzig Spielern gleichzeitig (per Wi-Fi) zocken.	●●●●○
Einige Pokémon-Animationen im Kampfbildschirm wurden verbessert.	●●○○○
Die Anordnung der Pokémon im Pokédex unterscheidet sich leicht von den Vorgängern.	●●●○○
Neue Figuren treten auf (u. a. ein Gegner für Team Galaktik).	●●●○○
Schon aus den GBA-Editionen bekannt: Man kann ein Haus nach Belieben einrichten und sich dort besuchen lassen.	●●○○○

DS | ROLLENSPIEL | Hersteller: Nintendo, **Termin:** 2009

SHIGERU MIYAMOTO SPRICHT

Was sagt eigentlich Mister Nintendo zur aktuellen Finanzkrise?

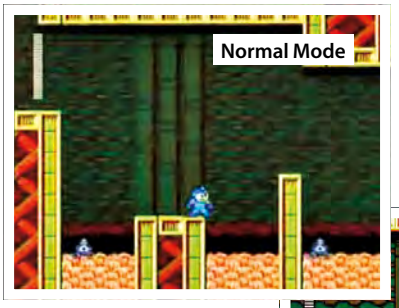
Im Interview mit dem britischen Fernsehsender Channel 4 ließ Miyamoto ganz dezent durchblicken, dass man im Zweifelsfall aufs Spielen verzichten könne. Aber lest selbst: „Wir müssen essen, um zu überlegen – das ist für uns am allerwichtigsten. Aber Unterhaltung und die Seelenbereicherung folgt an zweiter Stelle. Nintendos Aufgabe ist es nun einerseits, die immer bessere und billigere Technik zu nutzen, um Unterhaltung zu bieten, die man sich auch leisten kann. Ich bin andererseits besorgt darüber, dass viele Entwickler nur auf einen hohen Gewaltanteil in Spielen achten, um die Spieler anzusprechen. Meines Erachtens gibt es auch andere Arten, um sich die Aufmerksamkeit der Spieler zu sichern als nur durch bloße Gewalt."

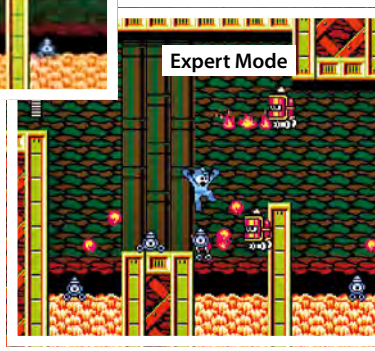
NEWS-TICKER

+++ KOMMT EIN NEUES GUITAR HERO DS? Die Website Shacknews hat in der US-Patentdatenbank den Titel Guitar Hero: Modern Hits gefunden. Der Eintrag enthält die Info „Videospiel besteht aus einer Cartridge oder DVD, verkauft als Einheit mit einem Controller." Es könnte sich also durchaus um einen Titel für DS handeln. **+++ ALLES IN EINEM?** Offenbar will uns Ubisoft in Zukunft das Tom-Clancy-Superspiel liefern. In einem Interview sagt EndWar-Programmierer Vinh-Dieu Lam, dass Ubisoft darüber nachdenkt, mehrere Elemente aus Tom-Clancy-Spielen zu vereinen. So wäre es vorstellbar, dass Missionen wie aus Ghost Recon Advanced Warfighter 3 die Weltkarte in EndWar 2 beeinflussen. Bevor dann aber ein bestimmter Ort angegriffen werden könnte, müsste man erst eine Ghost-Recon- oder eine Splinter-Cell-Mission erledigen. **+++ KAPITULATION** Electronic Arts beendet die Übernahme-Gespräche mit Take 2. Der GTA-Hersteller bleibt vorerst unabhängig. **+++**

MEGA MAN 9:
NEUE DOWNLOAD-INHALTE

Fluchen mit Spaßfaktor: Diese bockschweren Zusatz-Modi sind der HASS!





Jeder, der *Mega Man 9* durchgespielt hat, darf sich bei der N-ZONE-Redaktion persönlich einen Klopfer auf die Schulter abholen, denn wir zollen allen Profis größten Respekt. Für alle, die immer noch nicht genug bekommen können, hat Capcom neue Download-Angebote in petto. Nach dem herunterladbaren Proto Man (der im Gegensatz zu Mega Man die Schlitter-Attacke beherrscht) gibt es nun den Hard Mode, in dem die Gegner an anderen Stellen im Level auftauchen, mehr Treffer einstecken und auch zahlreicher auftreten. Der Expert Mode verdreifacht den Schwierigkeitsgrad sogar noch weiter – als Vergleich haben wir zwei Momentaufnahmen aus dem Spiel miteinander verglichen (siehe Bild). Weitere Vergleiche gibt's auf www.n-zone.de. Und auf der zusätzlichen Special-Time-Attack-Stage ist auch noch Fake Man spielbar. Offenbar haben nicht allzu viele Spieler die ersten Download-Sets gekauft, denn Capcom hat bei der zweiten Welle die Preise deutlich gesenkt: Jeweils 100 Points kosten die neuen Modi und die Fake-Man-Stage. Wer sich als Gamer bezeichnet, verzichtet lieber auf zwei Tafeln Schokolade und zockt *Mega Man* auf Expert durch! **(ck)**

DEINE Wii...

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: die Verkaufszahlen der Sonic-Serie

Auf den Nintendo-Systemen war Sonic schon immer eine Macht: Als Sega Anfang des Jahrtausends aus dem Hardware-Geschäft ausstieg, flüchteten sich nicht wenige Anhänger ins ehemals feindliche Nintendo-Lager. Trotz geringer Verbreitung des GameCubes und auch Kritik seitens der Fachpresse waren die Spiele mit dem blauen Igel stets sehr erfolgreich und durchbrachen allesamt die Millionenmarke. Auf der Wii setzt sich der Trend nun fort, Sonic und die geheimen Ringe hat sich bereits mehr als 1,5 Millionen Mal verkauft und mit *Sonic und der schwarze Ritter* und *Sonic Unleashed* stehen bereits die nächsten Titel des blauen Igels in den Startlöchern. Ein neuer Sonic-Boom?

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

NINTENDO VERBESSERT ONLINE-ANGEBOTE

Ab Frühjahr 2009 können WiiWare- und Virtual-Console-Spiele auch von einer SD-Karte gestartet werden, außerdem werden Wii-Points bald in allgemeine Nintendo-Points umgewandelt. Und nach dem Vorbild des iTunes-Store dient bald auch der Nintendo DSi als Abspiel-Plattform für allerlei rogramme – seien es Taschenrechner, Minispiele oder Software, die den Alltag erleichtern sollen.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

So sinnvoll es auch ist, dass man ab Frühjahr 2009 seine gekauften Virtual-Console- und WiiWare-Spiele direkt von einer handelsüblichen SD-Card starten kann, so sehr vermisse ich die Kompatibilität der Nintendo-Points untereinander. Kaufe ich mir eine 2.000-Punkte-Karte, kann ich sie entweder auf der Wii oder auf dem DS registrieren – ein Austausch ist nicht möglich. Dass Nintendo den DSi zur Multimedia-Zentrale aufmotzt, ist nur ein konsequenter Schritt – und ein weiteres Zugeständnis in Richtung Apple. Denn herunterladbare Zusatz-Applikationen gibt's bekanntlich schon auf dem iPhone (teilweise für lau). Ich bin gespannt, wie hoch auf dem DSi das Verhältnis von Gratis-Software zu kostenpflichtigen Programmen sein wird. Ebenfalls entscheidend: Welche Firmen dürfen „Apps" anbieten und wie scharf reglementiert Nintendo das Angebot? Wir recherchieren für euch in einer der nächsten N-ZONEs!

TIMO PAPE KOMMENTIERT:

Gott sei Dank, SD-Kartenlager, endlich wieder freier Speicher auf meiner Wii! Noch ist es zwar nicht so weit, doch ich kann's kaum erwarten, dieses elende Hin- und Herkopieren für immer vergessen zu können. Denn mittlerweile musste ich einige Kanäle und sogar alte Klassiker auf dem PC zwischenlagern, da ich sonst nicht mal mehr hätte speichern können. Das ist ein absolut notwendiger Schritt von Nintendo; ich frage mich nur, wieso das nicht von Anfang an ging, denn die Virtual Console gab's bereits zum Start der Wii und ich schätze, auch die Idee WiiWare war schon vor langer Zeit in schlauen Köpfen vorhanden. Die neuen Fähigkeiten des DSi machen das Teil in meinen Augen sehr interessant, denn eine solche Weltoffenheit habe ich bei Nintendo schon immer ein wenig vermisst. Nun geht's aber immer mehr in die richtige Richtung: Schon die PC-kompatiblen USB-Anschlüsse, der SD-Kartenschlitz der Wii und das Speichermedium DVD haben mich damals positiv überrascht, nun geht man diesen Weg weiter. Die Umtaufe in allgemeine Nintendo-Points ist daher einfach nur logisch und selbstverständlich auch sinnvoll. Auch wenn die Konkurrenz auf diesem Sektor noch großen Vorsprung hat, stellt sich Nintendo allmählich der Zukunft und dem Wettkampf.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 12/08

TEST, DEN NIEMAND MACHEN WOLLTE:
Disaster: Day of Crisis. Vielleicht liegt es am nahenden Herbstbeginn, der ohnehin schon weltuntergangsartig genug ist. Aber die Lust, durch graue Städte zu laufen, hatte in der Redaktion niemand so recht.

TEST, DEN JEDER MACHEN WOLLTE:
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf. Den Hauptdarsteller kennt zwar (noch) kein Schwein, aber Sebastian und Christoph waren sofort Feuer und Flamme für den Mann mit dem Hut. Am Ende zog Kollege Stange den Längeren – und hat inzwischen sogar mehr als 120 Rätsel freigespielt!

AUFWENDIGSTE SEITE DES MONATS:
Seite 1. Allein die Lochstanzung auf dem Cover kostete unseren Layout-Papa Dave einiges an Zeit und Mußе. Aber sieht das Titelbild nicht unverwechselbar aus? Einmal auf die Schulter klopfen, bitte, Dave! Gut, das reicht.

RICHTIGSTELLUNG DES MONATS:
Ja, den F-Zero AX-Spielautomaten gibt es tatsächlich. Danke an die zahlreichen Leserbriefe!

ANZAHL DER BOSSE, DIE DIE REDAKTION IN MEGA MAN 9 BESIEGT HAT:
Timo: Alle 8, aber ohne Endboss (HAHA!)
Sebastian H.: Alle 8 + Endboss
Christoph: 4 (davon 2 durch Mithilfe von Sebastian H.)
David: 1
Der Rest: 0

BUG-ALARM BEI ANKH DS

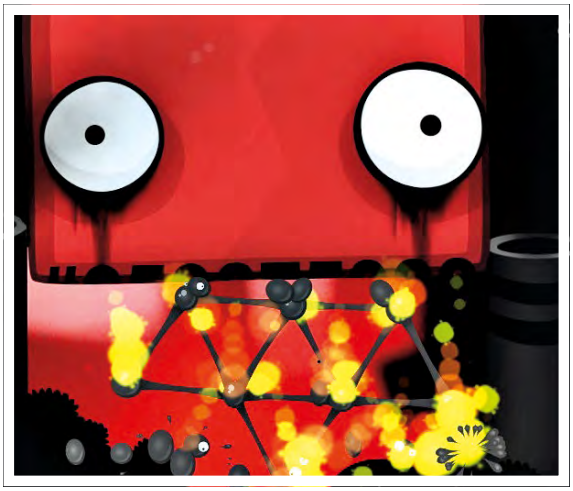
… und plötzlich blieb der Bildschirm schwarz! Wie umgeht man den Bug?

Häufig wurde *Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs* für DS verschoben, aber hat sich die Wartezeit gelohnt? N-ZONE meint: nicht ganz. Die DS-Umsetzung des PC-Adventures bleibt nach dem Ende des dritten Kapitels komplett schwarz und läuft nicht mehr weiter. Wir konnten den Fehler rekonstruieren und die Community bestätigte ihn. Wer den Bug umgehen will, muss die Musiklautstärke von Anfang an auf Null drehen. Schade, dass Ankh durch diese umständliche Lösung selbst für Point&Click-Fans nicht mehr richtig attraktiv ist. Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung können wir dem Titel daher nicht erteilen. **(ck)**

Nur mit ausgeschalteter Musik stürzt das Spiel am Ende des dritten Kapitels nicht ab. Mehr auf Seite 92!

WORLD OF GOO

Völlig gaga: Glibber-Gameplay



Goo – das bedeutet übersetzt soviel wie „klebriges Zeug“. Und im potentiellen Knobelhit *World of Goo* werden euch kleine Klebebälle mit Glupschaugen, die genauso heißen, den letzten Nerv rauben. In *World of Goo* müsst ihr die so genannten Goos, die ja nach Farbe unterschiedliche Eigenschaften haben, in ein Rohr befördern. Da die schleimigen Kollegen Fäden ziehen, baut ihr euch Strukturen auf, in denen die putzigen Gesellen aneinanderkleben. Was am Anfang noch recht einfach daherkommt, wird dank der irren Ideen der beiden Entwickler von 2D Boy schnell immer kniffliger. Alle Goos, die ihr zusätzlich zu den Missionszielen sammelt, fallen in ein düsteres Industriegebiet, in dem es darum geht, einen möglichst hohen Turm zu bauen – und euer Statussymbol online mit euren Klebekollegen weltweit zu messen. Besonders cool: Maximal vier Spieler können sich gleichzeitig an den liebevoll gestalteten Stages des Geschicklichkeitstitels versuchen. Losglibbern dürft ihr aber erst nächstes Jahr. **(sh)**

Wii | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** RTL Games, **Termin:** 1. Quartal 2009

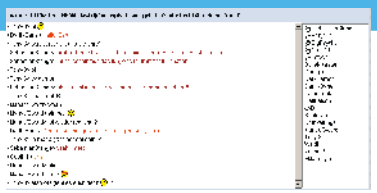
WIRD SPASSIGER DENN JE...

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

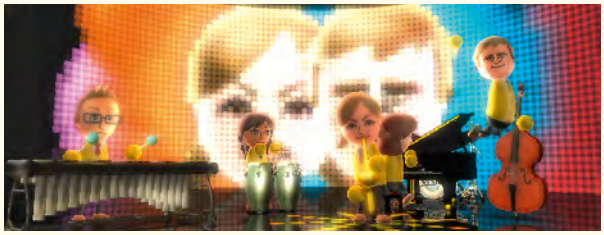
REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 28. November 2008 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

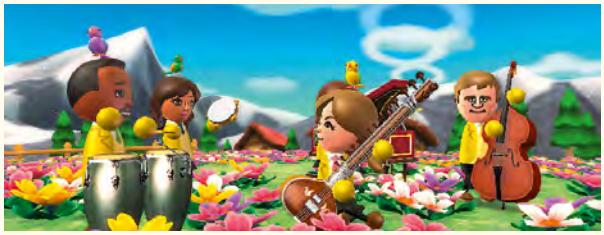


LESER SAGEN DANKE:
Unser Leser Christian Hibert bedankt sich für den ersten Platz beim Sonic-Gewinnspiel auf www.n-zone.de. Einen DS mit *Sonic Chronicles* und eine Sega-Tasche bekommt man nicht alle Tage zugeschickt. Ihr habt auch etwas bei uns gewonnen? Dann schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de (nicht vergessen: Daumen hoch)!

Wii MUSIC

Wir haben die Songliste!





Stichtag 14. November – dann erscheint *Wii Music* in Europa. Die Musiksimulation ist allerdings kein Ersatz für *Guitar Hero World Tour* oder *Rock Band*, sondern hat einen ganz anderen Ansatz: Musik machen und Spaß haben. Ja, ohne Ranglisten, Punktezahlen, Erfolgsdruck und komplizierte Gameplay-Features, die das Spielerlebnis beeinträchtigen würden. So hat uns Nintendo das Konzept hinter *Wii Music* erklärt. Wir begrüßen den Gedanken, dass jeder sofort ins Spiel einsteigen soll, aber sind skeptisch, ob langjährige Spieler das wirklich mögen. Ob die Idee aufgeht, erfahrt ihr daher im nächsten Heft – mit Stimmen von Profizockern, Gelegenheitsspielern und absoluten Spiele-Neulingen. Hier ist zunächst die bei Redaktionsschluss fast finale Songliste. Ein bisschen viele Klassik- Volkslieder, was meint ihr? **(ck)**

Wii | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 14. November

NINTENDO

Animal Crossing's K.K. Blues von K.K. Slider
Animal Crossing: Wild World Theme
F-Zero Mute City Theme
Legend of Zelda Overworld Theme
Wii Music Theme
Wii Sports Theme
Super Mario Bros. Theme

ROCK & POP

„Every Breath You Take" von The Police
„American Patrol" von F.W. Meacham
„I'll Be There" von The Jackson 5
„I've Never Been to Me" von Charlene
„Jingle Bell Rock" von Bobby Helms
„Daydream Believer" von The Monkees
„Material Girl" von Madonna
„The Entertainer" von Billy Joel
„The Loco-Motion" von Little Eva
„Wake Me Up Before You Go-Go" von Wham!
„Woman" von John Lennon
„Chariots of Fire" von Vangelis
„Do-Re-Mi" von Rodgers and Hammerstein (aus The Sound of Music)
„My Grandfather's Clock" von Henry Clay Work
„Over the Waves" von Juventino Rosas
„Please Mr. Postman" von The Marvelettes
„September" von Earth, Wind & Fire
„Sukiyaki" von Kyu Sakamoto

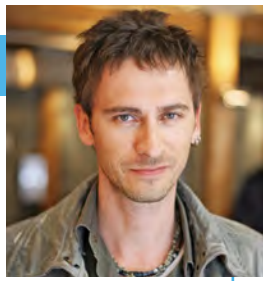
KLASSIK

„Bridal Chorus" von Richard Wagner
„Eine Kleine Nachtmusik" von Wolfgang Amadeus Mozart
"The Four Seasons' Spring (La Primavera)" von Antonio Vivaldi
"Schwanensee" von Pyotr Ilyich Tchaikovsky
"Ode an die Freude" (9. Symphonie) von Ludwig van Beethoven
„The Blue Danube" von Johann Strauß
„Der Flohwalzer", das bekannte Piano-Stück
„Overture" aus der Oper Carmen
„Titan" (1. Symphonie) von Gustav Mahler
„From the New World" (9. Symphonie) von Antonin Dvorak
„Minuet in G Major" von Johann Sebastian Bach

VOLKSLIEDER

Das mexikanische Volkslied „La Bamba"
Das spanische Volkslied „La Cucaracha"
Das japanische Volkslied „Sakura Sakura"
Die englische Ballade „Scarborough Fair"
Der Geburtstagssong „Happy Birthday To You"
Das Weihnachtslied „O Christmas Tree"
Das amerikanische Volkslied „Oh My Darling, Clementine"
Das russische Volkslied „Troika"
Das amerikanische Volkslied „Turkey in the Straw"
Der englische Reim „Twinkle Twinkle Little Star"
Der amerikanisch-patriotische Song „Yankee Doodle"
Das französische Lied "Sur le Pont d'Avignon"

INTERVIEW MIT ANTOINE GUIGNARD



Kurz vor knapp reinbekommen: der Shaun-White-Producer im Interview!

Wie lief die Entwicklung der Steuerung?
Die größte Herausforderung war es, sicherzustellen, dass das Kontrollschema simpel und tiefgründig zugleich war. Außerdem war es wichtig, dass die Steuerung mit dem Balance Board gut funktioniert – unabhängig vom Gewicht, der Körpergröße und der Haltung. Schließlich erforschen wir gerade eine völlig neue Technologie. Außerdem sollte das Spiel natürlich genauso spaßig zu spielen sein, ob mit Balance Board oder Wii-FB. Dank konstanten Testsessions mit Zockern denke ich, dass wir die richtige Mischung gefunden haben!

Was war zuerst da: Die Idee, ein neues Snowboard-Spiel zu erschaffen, oder die, ein Spiel zu kreieren, das vom Wii Balance Board Gebrauch macht?
Als wir mit dem Projekt begannen, hatten wir gerade die neuen Entwicklerwerkzeuge von Nintendo erhalten, mit denen man das damals noch unveröffentlichte Balance Board ins Spiel einbringen konnte. Das Timing für die Zusammenkunft zweier solcher Elemente hätte wirklich nicht besser sein können, denn es erlaubte uns, das Balance Board voll und ganz und von Anfang an ins Spieldesign integrieren zu können. Das ist viel besser als erst später darauf reagieren zu können.

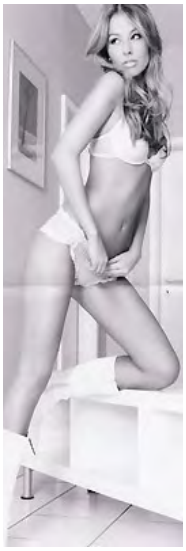
Wie kam es zur Zusammenarbeit mit Shaun White? Haben er oder andere Snowboarder maßgeblich bei der Entwicklung mitgewirkt?
Als wir Shaun White zum ersten Mal trafen, fanden wir heraus, dass sowohl wir als auch er ein großes Interesse daran hatten, ein Snowboard-Spiel zu machen, das anders ist als alles, was man bisher gesehen hat. Shaun nahm von Anfang aktiv am Entwicklungsprozess teil, was genial war, denn er spielt im privat selbst und half mit, ein interessantes Spielkonzept zu schaffen. In zwei der Hauptideen stimmten wir völlig überein: Das Spiel soll dem Spieler das sensationelle Gefühl des Snowboardens vermitteln, genau wie die besondere Freundschaft zwischen den Fahrern, die auf dem Berg existiert. Das passte perfekt fürs Spiel: Mit der Bewegungssteuerung der Wii und der Geschichte einer Gruppe von Snowboardern auf einem Roadtrip, die etwas erleben wollen, konnten wir diese beiden Aspekte bestens berücksichtigen.

Wird man auch zusammen spielen können?
Wie jeder Wii-Besitzer weiß, macht es eine Menge Spaß, ein paar Freunde im Wohnzimmer zu haben und gemeinsam über die Reaktionen zu lachen. Wir wollten unseren Mehrspieler-Modus um genau diese Idee herum stricken. Ohne lang die speziellen Steuerungsmöglichkeiten erlernen zu müssen, wird es wettbewerbsähnliche und kooperative Modi für zwei bis vier Spieler geben, die entweder mit Balance Board oder mit der Wii-Fernbedienung gespielt werden können.

BÄM! DER GAMES AWARD

Wer wird das schärfste Gaming Girl 2008?

Der Wahnsinn: Wenn Mitte November in Köln der Videospiele-Award BÄM! vergeben wird, sind nicht nur Mario oder die Raving Rabbids am Start, sondern auch hübsche Ladies aus Fleisch und Blut. Denn das Lifestyle-Magazin MAXIM startet in Kooperation mit SFT aus dem Hause Computec einen Modelwettbewerb. Die Siegerin wird zum Gaming Girl 2008 gekürt und gewinnt ein exklusives Fotoshooting mit einem Starfotografen sowie weitere Sachpreise. Und jetzt wollen wir euch die Damen nicht vorenthalten – hier sind Jenny, Julia, Johanna und Beate (von links nach rechts)! Nächsten Monat verraten wir euch, ob sich Okami, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl, die Raving Rabbids und weitere Wii-Helden gegen die starke Konkurrenz durchsetzen konnten! **(ck)**



JAGGED ALLIANCE DS

Ein weiteres Kultspiel wird neu aufgelegt.

Im Taktikklassiker *Jagged Alliance* habt ihr die Aufgabe, euch mit Söldnern einzudecken und einen gierigen Diktator von einer radioaktiv verseuchten Insel zu vertreiben. Eure Recken könnt ihr dabei sogar in bester RPG-Manier aufrüsten. Es gilt, die insgesamt 60 Sektoren des Eilands einzunehmen, wobei der Feind euch auch mal das ein- oder andere bereits eroberte Gebiet wieder wegschnappt. Die rundenbasierten Kämpfe machten bereits in der frühen Version, die wir anspielen durften, einen ordentlichen Eindruck, die Entwickler versprechen eine 1:1-Umsetzung des PC-Originals von 1994. Wenn alles gut geht, soll der Titel im zweiten Quartal 2009 zu haben sein. Fans des Taktik-Genres sollten *Jagged Alliance* für den DS auf jeden Fall im Auge behalten! **(sh)**

DS | **STRATEGIE** | **Hersteller:** Empire, **Termin:** 2. Quartal 2009

NINTENDO LEGT NACH:
DSi UND NEUE SPIELE ENTHÜLLT!

Kamera, ein Slot für SD-Karten und DS Ware: Wir nehmen das neue Handheld unter die Lupe.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo, N-ZONE

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Skandal! Nintendo schiebt Kreativ-Spielen den Riegel vor! Wie soll ich mit dem DSi etwa *Guitar Hero On Tour* zocken? Auch sonst trifft mich die Wegrationalisierung des Game-Boy-Advance-Slots hart, denn das Advance-Remake von *Super Mario World* war lange Zeit mein stetiger mobiler Begleiter. Ansonsten ist der DSi genau das, was ich erwartet hatte: eine Maschine für die Massen. Kamera, Internet-Browser und die Wiedergabefunktion für Bilder und Musik dürften den Geschmack der „Touch! Generations" zu 100 % treffen. Bleibt nur eine Frage: Soll unsereins wirklich zum DSi wechseln, nur um *Augentraining*, *Kochkurs* und *Mein Chinesisch-Coach* (kein Witz!) auf einem größerem Bildschirm zu „zocken"? Wo bleiben *Fire Emblem* und *Kirby Super Star Ultra*? Ach, am Ende schlage ich ja doch zu. So sind wir Fans halt!

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Ich freue mich besonders über den DSi und seine neuen Features. Durch die Kameras erhoffe ich mir zwar ganz neue Gameplay-Möglichkeiten, aber was für mich fast noch einen Tick wichtiger ist, sind der SD-Kartenslot und der verbesserte Opera-Browser. So könnt ihr Medien unkompliziert auf eurem DS wiedergeben und (hoffentlich) auch endlich vernünftig im Internet surfen. Was mir allerdings an der Sache nicht wirklich schmeckt, ist die Inkompatibilität zu mp3-Dateien. Hier wird aufs weniger verbreitete AAC-Format gesetzt, das auch von der Wii unterstützt wird. Apropos Wii: Die Gerüchte um eine HD-Wii sind für mich nicht wirklich spannend. Dass Nintendo früher oder später auch den Schritt zu hochauflösender Grafik machen wird, ist klar. Die Frage ist vielmehr, wann es denn endlich dazu kommen wird. 2010? Wir werden es sehn!

POWER ON Der Knopf zum Einschalten des DSi (rechtes Bild) befindet sich nun wieder innen. Schick: Die neuen Kontrolllampen befinden sich nun auf dem linken Scharnier, in der Mitte ist die neue Kameralinse zu erkennen. Auch die Lautsprecher scheinen dezent verändert worden zu sein.

Anfang Oktober verriet Nintendo, was in den kommenden Monaten auf uns zukommen wird. Überschattet wurde die Pressekonferenz in Japan jedoch von der Präsentation eines neuen DS-Modells: Vorhang auf für den Nintendo DSi!

Die beiden wichtigsten Neuerungen der nunmehr dritten Version des Doublescreens fallen dabei sofort ins Auge: An der rechten Seite des Gerätes befindet sich nun ein Slot für SD-Karten, und auf dem Deckel und in der Innenseite ziemlich genau in der Mitte prunken zwei kleine runde Kameralinsen. Zu diesem Zweck wurde der Power-Schalter kurzerhand in das Innere verfrachtet, unter das digitale Steuerkreuz. Wer den Lautsprecher genau betrachtet, stellt außerdem fest, dass Nintendo statt den Pünktchen der Vorgänger nun kleine, rechteckige Öffnungen verwendet. Wurde etwa auch an der Tonqualität nochmals gewerkelt? Außerdem ist das neue Modell im Vergleich zum Vorgänger wesentlich schmaler geworden: Über 2,5 mm dünner ist das neue Gerät im Vergleich zum DS Lite. Auch am Stylus scheint Nintendo nochmals gefeilt zu haben: Neben einer farblich veränderten Spitze ist der Touchpen um 5 mm gewachsen. Und bei den Displays spendiert Nintendo über einen halben Zentimeter Diagonale mehr – das sind stolze 17 %! Diesen neuen Abmessungen fiel dafür leider der GBA-Slot zum Opfer, der sich bei den Vorgängermodellen an der Unterseite befand.

ALLES NEU MACHT DER DSi(?)

Dafür ist der DSi aber mit vielversprechenden neuen Features gespickt. Endlich enthält das Gerät einen erweiterten internen Speicher, sodass es bald kein Problem mehr sein sollte, Fotos und Software en masse abzuspeichern oder komfortabler im Internet zu surfen. Auch eine überarbeitete Version des Opera-Browsers

IN DER TIEFE Wer's chillig mag, darf bei Endless Ocean 2 wieder auf Tauchstation gehen. Unten seht ihr das Logo vom DSi, das auch enthüllt wurde.

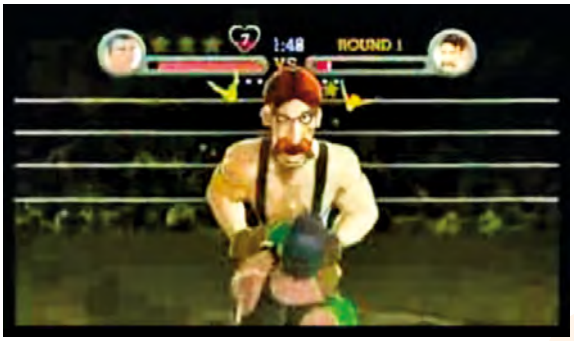
DIE MEINUNG

MAIK KOCH:
Nintendo präsentiert neue Hardware. Doch lohnt sich ein Upgrade von DS Lite auf DSi wirklich? Kamera, größerer Bildschirm und SD-Card-Unterstützung sind schon ein paar Kaufargumente für europäische User. Verkaufen sich doch gerade in Europa Kamera-Handys wie warme Semmeln. Doch wie profitiert der Zocker? Kein GBA-Slot bedeutet keine guten Retro-Titel für die Hosentasche. Außerdem kann ich meine Tour in *Guitar Hero Decades* gleich komplett absagen. Und dazu noch eine kürzere Akku-Laufzeit? Vergesst es! Für mich ist der Nintendo DSi nichts. Musik hören? Mach ich mit dem Ipod. Fotos knipsen? – Ich habe ein Handy. Trotzdem bin ich überzeugt, dass der Nintendo DSi allein aufgrund der Kamerafunktionen jede Menge Neukunden für Nintendo bringt.

PUNCH-OUT!!

Passt wie die Faust aufs Auge: Der Kultboxer kommt für die Wii

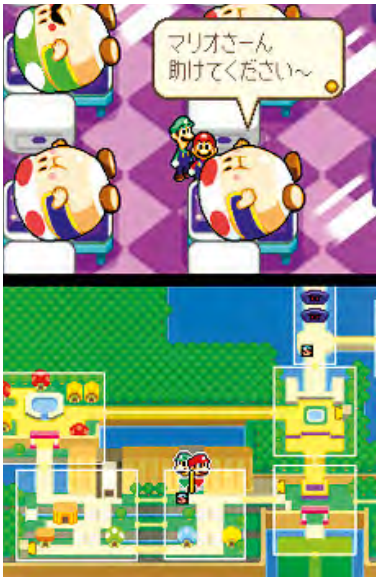
Nintendo-Veteranen dürfte die *Punch-Out!!*-Serie bekannt vorkommen. Bereits 1987 erschien das Boxspektakel auf dem NES zum ersten Mal auf einer Nintendo-Konsole, damals noch unter dem Titel *Mike Tyson's Punch-Out!!* Der ohrenverspeisende Namengeber durfte dort sogar nach allen Regeln der Kunst vermöbelt werden, der Spieler nimmt dabei die Ego-Perspektive ein und prügelt sich bis zum Schwergewichtsmeister hoch. 1994 beglückte die Fortsetzung *Super Punch-Out!!* dann auch alle Super-Nintendo-Besitzer. Im Comiclook gebt ihr euren Kontrahenten im Ring auf die 12, leider bisher nur alleine. Deshalb unser größter Wunsch für die Wii-Version des Cartoonprüglers: Bitte mit Multiplayer-Modus!



MARIO & LUIGI 3

Ein Klempner auf Abwegen

So langsam dürfte sich Nintendos Maskottchen Mario in der Welt der Rollenspiele wohl fühlen: Auf dem Nintendo DS geht *Mario & Luigi* in die dritte Runde! Der erste Teil erschien 2003 unter dem Titel *Mario & Luigi: Superstar Saga* für Game Boy Advance (Schnüff, der GBA-Slot …), der zweite als *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* 2006 für den Nintendo DS. In Japan heißen die Teile übrigens einfach nur *Mario & Luigi RPG 1 + 2*, deswegen ist der für nächstes Jahr auf dem DS erscheinende Teil auch angekündigt als … richtig, *Mario & Luigi RPG 3*. Doch halt, ist da nicht Bowser auf dem Screenshot zu sehen? Wir sind gespannt darauf, welche Rolle der fiese König der Koopas im fertigen Titel spielen wird. Die Vorgänger bestachen damals schon durch eine große Portion Humor.



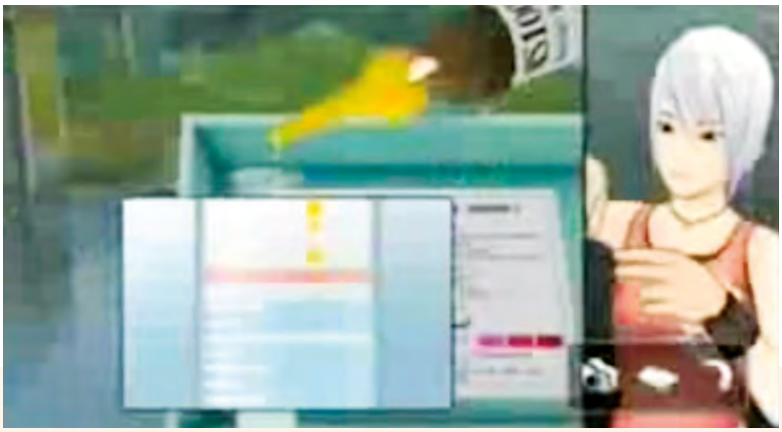
soll der DSi serienmäßig enthalten. Besonders praktisch: Nun lassen sich eure Daten per SD-Karte bequem zwischen DS und Wii austauschen. Wie wär's mit auf dem DS geschossenen Fotos oder mit dem Mikrofon aufgezeichneten Tonschnipseln für den Wii-Fotokanal? Kein Problem für die beiden Kameras des neuen DSi. Die auf dem Deckel soll es dabei auf 3 Megapixel bringen, die auf dem Scharnier auf 0,3 Megapixel, was einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln entspricht. Das scheint interessant zu werden: Was hat Nintendo mit diesen beiden unterschiedlichen Knipsern vor? Dient etwa die niedriger aufgelöste Linse im Inneren für Videos – oder gar für einen Chat mit Foto- oder Videoübertragung? Fakt ist jedenfalls: Mit einer beiliegenden Software könnt ihr eure Schnappschüsse auch bearbeiten und mit Rahmen versehen. Eine zukünftige Namensänderung verrät bereits eine weitere Neuerung: Statt Wii-Points bezahlt ihr bald mit Nintendo Points. Denn für 200, 500 oder 800 Pünktchen gibt's bald auch Software-Nachschub für unterwegs. Auch an kostenfreien Downloads soll es nicht

ORIGINALGRÖSSE So lang wird der neue DS-Touchpen sein (DSi: 92 mm, vergleichbar DS Lite: 87 mm).

ANOTHER CODE Wii

Abenteuerstimmung, die Zweite

Das Adventure *Another Code – Doppelte Erinnerung* erschien 2005 als einer der Starttitel für den Nintendo DS. Dabei machte das Point&Click-System schnell mit außergewöhnlichen Ideen und kreativem Einsatz der DS-Features auf sich aufmerksam. Alles dreht sich um Ashley, die zu ihrem vierzehnten Geburtstag einen Brief von ihrem vermeintlich toten Vater bekommt, der sie auf eine seltsame Insel lotst. Das Studio Cing übernimmt erneut die Entwicklung des Titels – Wir sind gespannt darauf, wie die Möglichkeiten der Wii zum Einsatz kommen werden. Und dass die Story mal wieder richtig fesseln wird, da sind wir uns bei den Machern von *Hotel Dusk* sicher.



SIN AND PUNISHMENT 2

Und … Action! Endlich wird die Wii-FB mal wieder richtig gerockt!

Im Jahre 2000 erschien der Kulttitel *Sin and Punishment – Successor of the Earth* für das N64, allerdings nur in Japan. Der Sci-Fi-Shooter erzählt die Geschichte eines missglückten Experiments, das die Nahrungsmittelknappheit auf der Erde mithilfe einer zum Verzehr gezüchteten neuen Spezies lösen sollte. Leider mutieren die Viecher und greifen kurzerhand die Bewohner Nippons an. Die zur Hilfe gesandten amerikanischen Militärs sind leider mindestens genauso korrupt, bestenfalls weniger mutiert. Eure Protagonisten gehören einer Rebellengruppe an, die sich im Verlauf des Rail-Shooters durch eine Story voller Überraschungen ballert. Seit 2007 ist der Titel auch außerhalb Europas auf der Virtual Console erhältlich. Da auch die Fortsetzung auf der Wii reichlich Action verspricht, unsere Bitte: Nicht wieder sieben Jahre bis zum Europa Release!

mangeln. Ab 1. November soll der Nintendo DSi in Japan zu haben sein, ein Europa-Release ist für Anfang des kommenden Jahres geplant. Neben dem gewohnten Weiß soll das Gerät auch in edlem Schwarz zu haben sein. Cooler Gimmick: Dank blauer Powerleuchte passt sich der weiße DSi auch optisch dem Design des „großen Bruders“ an!

ALLES BESSER MACHT DER DSi (?)

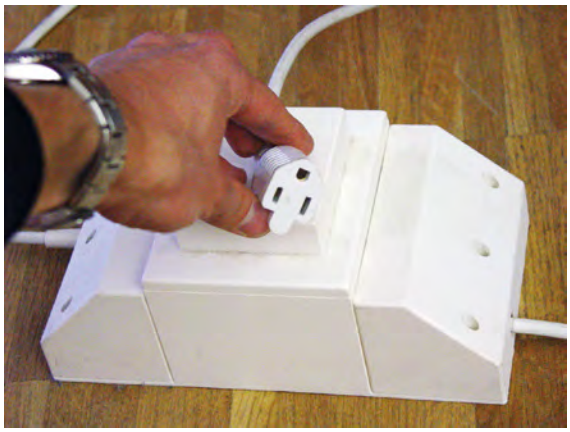
Ein paar kleine Wermutstropfen neben dem fehlenden GBA-Slot fallen aber bereits jetzt schon auf: Wieso unterstützt die Kamera nur eine so geringe Auflösung? Wer den Fotokanal auf die Version 1.1 aktualisiert hat, kennt bereits ein weiteres Problem: Unterstützt werden nur AAC-Dateien, keine MP3s, die aber viel weiter verbreitet sind. Wer keine Lust hat, sein komplettes Musikarchiv umzuwandeln, wird die neuen Features also nur begrenzt nutzen können. Zusätzlich gab Nintendo bekannt, dass sowohl Download- als auch Kaufsoftware regional beschränkt sein wird – für Hobby-Importeure könnte das ein harter Schlag werden. Schade auch, dass nur SD-Karten gelesen werden und nicht etwa die neueren Micro-SD-Karten, die es mit wesentlich mehr Speicherplatz zu kaufen gibt. Auch den Akku scheint man einer Generalüberholung unterzogen zu haben: Auf der höchsten Helligkeitsstufe hält er nur noch 3 bis 4 Stunden, der DS Lite lag bei 5 bis 8. Ohne zusätzliche Beleuchtung bringt der DSi es „nur noch“ auf 9 bis

„Der Nintendo DSi wird regional beschränkt sein. Für Hobby-Importeure könnte das ein harter Schlag werden.“

ACHTUNG, IMPORTEURE!

Kann man den Nintendo DSi bedenkenlos importieren? Wir haben recherchiert und zwei entscheidende Makel entdeckt.

Der Nintendo DSi wird über einen komplett neuen Stromanschluss verfügen und verwendet NICHT denselben Adapter wie der Nintendo DS Lite. Für Importeure heißt das: Ihr kommt nicht über einen Konverter herum, der eventuell ziemlich monströse Ausmaße einnimmt (siehe Bild aus der Redaktion). Solche Monster sind ab ca. 20 Euro zu haben. Gerüchteweise sollen DSi-Spiele sogar mit einem Ländercode versehen werden, was Besitzern der Vorgängermodelle bisher erspart geblieben ist. Das hieße dann: Wer keine importierte Hardware besitzt, kriegt auch keine Spiele aus anderen Regionen mehr zum Laufen – selbst heruntergeladene Titel nicht. Das Aus für Games, die gar nicht oder erst viel später in heimischen Gefilden erscheinen!



MASSIG SPEICHER
An der rechten Seite des Gerätes befindet sich nun ein Slot für SD-Karten, dafür musste der Power-Schalter weichen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Mein erster Gedanke zum DSi war in etwa: Was soll ich damit, wenn bei mir noch haufenweise GBA-Perlen in der Schublade schmoren? Auf den zweiten Blick ergeben sich dann aber doch zahlreiche Möglichkeiten: File-Transfer zwischen DS und Wii, Fotos, die man in kommende Games einbauen könnte, zahlreiche tolle Tools via DS Ware etc. Ich vertraue einfach mal darauf, dass Nintendos Kreativteam da noch einiges in petto hat, was nicht voll auf den Casual-Gamer-ICE aufspringt. Und natürlich darauf, dass über simple Gimmicks und Spielereien hinaus kommende Games von den neuen Features des DSi profitieren werden. Ich persönlich werde aber vorerst wohl dennoch bei meiner ersten, völlig un-lighten Version des DS bleiben, da steckt neben *The World Ends With You* nämlich immer noch *Final Fantasy VI* im guten alten GBA-Schacht und möchte endlich durchgespielt werden …

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Hmm, ich weiß nicht so recht, ob ich jetzt lachen oder weinen soll. Ich bin begeistert von den neuen Funktionen und hätte nicht mit einem solchen Schritt Richtung Multimedia gerechnet. Vor allem der SD-Karten-Slot bietet auf lange Sicht fast unbegrenzte Möglichkeiten … Außerdem finde ich das Design extrem schick. ABER! Wenn ich diese neuen glanzvollen Features genauer unter die Lupe nehme, komme ich doch wieder auf den Boden zurück. Von der Kamera beispielsweise verspreche ich mir nicht allzu viel: 0,3 Megapixel sind schlichtweg ein Witz und ob's das Gameplay verbessert, bleibt abzuwarten. Mit einem iPod Touch kann Big N in Sachen Multimedia noch nicht mithalten. Außerdem möchte ich auch ungern auf den GBA-Slot verzichten, wenn ich da an Klassiker wie *Golden Sun* denke. Wenn's nur ein neues Design und minimale Änderungen gibt, wie es meist bei solchen Neuankündigungen Nintendos der Fall war, ist die Frage nach dem erneuten DS-Kauf leicht: Habe ich nicht das Geld, kann ich getrost mit meiner alten Variante leben. Doch die Neuerungen sind diesmal schon verführerisch … Ich habe ehrlich gesagt keinen Plan, ob ich mir das Ding zulegen werde oder nicht!

14 Stunden. Wie wird die Batterie mit den neuen Features wie der Kamera fertig? Dafür beträgt die Ladezeit nun eine halbe Stunde weniger, nach 2,5 Stunden soll das Gerät wieder vollen Saft haben. Letztendlich gibt der Nintendo DSi weiterhin einige Rätsel auf: Wieso gibt es zwei Kameralinsen? Was bringen die kommenden Downloads? Welche Möglichkeiten ergeben sich mit den gespeicherten Soundfiles und Schnappschüssen (in kommenden Spielen)? Und wie scharf greift Nintendo ein, welche Applikationen als herunterladbarer Inhalt angeboten werden? Darf möglicherweise sogar ausschließlich Nintendo solche Programme anbieten? Im Vergleich: Bei Apples „iTunes Store" gibt es zwar auch einen Freigabeprozess, welche Software zum Download steht, aber dort wird lediglich darauf geachtet, dass keine fragwürdigen Inhalte eingespeist werden. Man darf gespannt darauf sein, was Nintendo mit den neuen Features des Nintendo DSi noch alles aus dem virtuellen Hut auf die beiden vergrößerten Screens zaubern wird!

SPIELENACHSCHUB

Denn natürlich ließen es sich die Japaner nicht nehmen, auch einige neue Softwareperlen vorzustellen.

BITTE LÄCHELN! Auch im Deckel des DSi (oberes Bild) blickt ihr in eine Kameralinse – angeblich stolze 3 Megapixel stark. Aber wo ist das DS-Logo geblieben?

Passend zum neuen DSi beispielsweise *Mario & Luigi RPG 3*, die Fortsetzung der Kult-Rollenspielreihe um unseren Lieblingsklempner. Der Titel soll 2009 in Japan erscheinen. Auch die Wii bekommt neues Futter: *Endless Ocean*, die Tauchsimulation mit Wohlfühl-Faktor, geht in die zweite Runde. Ebenfalls angekündigt: *Another Code*, das innovative Adventure für Nintendo DS, wird nun auch für Wii kommen, ebenso könnt ihr mit einem neuen Teil von *Punch-Out!!* für Wii endlich wieder in den Boxring steigen. Und sogar Core-Gamer dürften mit *Sin & Punishment 2* endlich mal wieder Licht am Ende des Tunnels sehen. Erscheinen soll das Action-Brett ebenfalls 2009.

Allzu früh rechnen wir aber nicht mit der Einführung der neuen Maschine DSi. Eilig hat es Nintendo ohnehin nicht, das System marktreif zu machen, denn der DS Lite erweist sich ohnehin schon als Gelddruckmaschine. Wir wollen lieber wieder starke Marken sehen. Was kommt nach den neuen Nintendo-DS-Episoden von *Kirby*, *Fire Emblem* und *Harvest Moon*?

Für alle, die bisher noch nichts Passendes für sich gefunden haben und die ganz große persönliche Neuankündigung hier noch vermissen: Wir haben in letzter Zeit ja öfters erlebt, wie Nintendo die kleinen und großen Bomben auch mal spontan platzen ließ. Da der Nintendo DSi aber so viele neue Möglichkeiten eröffnet, sagen wir: 2009 kann definitiv kommen!

KEINE PANIK!

Nintendo-Fans müssen nicht enttäuscht sein, denn alles wird gut! N-ZONE kommentiert für euch die aktuell kursierenden Gerüchte.

MARIO KOMMT ZURÜCK ...

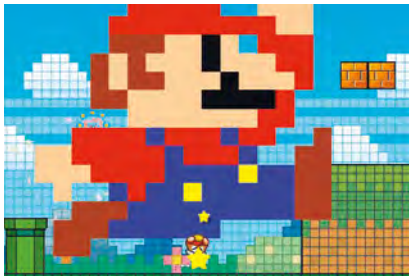
N-ZONE meint: Dass Mario uns (abseits von *Mario & Luigi 3*) bald wieder beehrt, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Ein neuer Titel wird auch für die Wii kommen, aber wird es wieder ein Hüpfspiel, dem bevorzugten Genre des Latzhosenträgers? Wir vermuten, Marios nächstes „großes" Abenteuer erscheint nicht vor 2010. Für nächstes Jahr erwarten wir neue Sport-Auskopplungen, zum Beispiel *Mario Tennis* und *Mario Golf* sowie ein neues *Mario Party*.

... UND LINK AUCH!

N-ZONE meint: Shigeru Miyamoto hat unlängst bestätigt, dass an einem neuen *Zelda* bereits fleißig getüftelt wird. Nur schüttelt man so ein Mammutprojekt nicht einfach so aus dem Ärmel. Deshalb lassen wir den Jungs in Japan die Zeit, Hyrule richtig zu rocken! Auch hier gilt die Devise: Geduld zahlt sich aus. Vor Winter 2009 dürfte Link kaum auf die Wii und den DS zurückkehren. Realistischer ist, dass ein Multiplayer-fähiges *The Four Swords* schon wesentlich früher erscheint.

BITTE NOCH SCHÄRFER!

N-ZONE meint: Verzeiht uns das plakative Pixelbild rechts, aber für gestochen scharfe Grafiken sind die meisten Wii-Spiele definitiv nicht bekannt. Bis eine Wii mit HD-Unterstützung kommen wird, ist es nur eine Frage der Zeit. Aber wir erwarten keine „Wii 1.0 HD", weil man bereits erschienene Spiele nicht nachträglich hochskalieren kann. Stattdessen ist es extrem wahrscheinlich, dass die zweite Wii-Generation HD-Grafik bieten wird. Die Hardware wird dann auch sicher Wii MotionPlus integriert haben. Hier gilt: Vor 2011 kündigt Nintendo sicher nichts an.



UND SONST?

N-ZONE meint: *Pikmin* kommt für die Wii und man darf gespannt darauf sein, wie das Konzept aus Miyamotos Feder mit der Wii-Steuerung funktionieren wird. Bleiben noch die neu angekündigten Titel – aber wie „casualig" wird die Wii-Zukunft wirklich? Los, Nintendo, lasst die Asse endlich aus dem Ärmel fallen: *Kid Icarus*, *F-Zero*, *Star Fox* … Ihr wisst doch, wie es geht! Apropos: *Donkey Kong Jungle Beat* und *Pikmin* (beide GameCube) werden unter dem Wii-Logo erneut veröffentlicht und sind jetzt mit Wii-FB und Nunchuk spielbar.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Der DSi ist meiner Meinung nach ein logisches Upgrade des DS, das genau den Markt bedient, den Nintendo mit *Kawashima* und Co. geschaffen hat. Besonders in Japan dürfte er sich sehr gut verkaufen. Mich macht er momentan noch nicht wirklich an. Die neuen Funktionen brauche ich im Alltag nicht und als Multimedia-Begleiter scheint mir das Ding immer noch zu begrenzt. Lieber warte ich darauf, von einigen wirklich kreativen Spielideen überrascht zu werden. Hoffentlich gehen die nicht ausschließlich in Richtung Gelegenheitsspiele. Ich bin mal gespannt, mit welchem Spiel Nintendo den Handheld zum Muss für jeden Gamer machen wird.

DIE MEINUNG

DAVID MARTIN:
3-Megapixel-Kamera, kleinere Abmessungen, größerer Bildschirm, MP3-Player: Das alles klingt sehr verlockend, abgeturnt werde ich aber von der Tatsache, dass dafür der GBA-Schacht weichen musste. Wie zur Hölle soll ich jetzt meine Klassiker zocken, insbesondere *Guitar Hero: On Tour*? Ob ich mir tatsächlich den DSi zulegen werde, weiß ich noch nicht. Dazu muss Nintendo erst coole Software vorstellen, die Gebrauch von den neuen Features macht. Ohne selbige erfüllt das Gerät meines Erachtens nicht seinen eigentlichen Zweck. Ich will zocken und nicht MP3s hören oder Fotos knipsen – das habe ich bereits in kompakterer Form als Handy.

„Eilig hat es Nintendo nicht, den DSi marktreif zu machen."

KEIN REMAKE
Nintendo bestätigte, dass *Pikmin 3* ein komplett neues Spiel sein wird. Zusätzlich wird der erste Teil (zumindest in Japan) erneut unter dem Wii-Logo veröffentlicht (siehe Fotomontage).

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY — Wii

In den USA ist es bald schon so weit: Wii-Spieler können miteinander Nintendos Life-Sim spielen und dabei via Wii Speak miteinander kommunizieren. Hierzulande ist die Vorfreude groß – *Let's go to the City* kann seinen Top-Platz in den Wii-Most-Wanted-Charts auch in diesem Monat verteidigen!

Wii	Animal Crossing: Let's go ...	5. Dezember	Simulation

GRAND THEFT AUTO — DS

Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis sich Rockstars Hosentaschen-*GTA* in unseren Most-Wanted-Charts an *Fire Emblem DS* vorbeischieben kann. Monat für Monat erhält *Chinatown Wars* mehr Stimmen aus den Reihen unserer Leser – und das, obwohl es bislang lediglich eine Handvoll Screenshots und Infos zu dem Titel gibt.

DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Winter 2009	Action

GUITAR HERO — Wii/DS

Nintendo rockt! Das wissen wir zwar schon lange, aber in Kürze geht's auch in musikalischer Hinsicht auf Wii und DS wieder ans Eingemachte: Für beide Nintendo-Konsolen erscheinen neue *Guitar Hero*-Spiele mit coolen Tracks und toller Hardware !

Wii	Guitar Hero World Tour	20. November	Geschicklichkeit
DS	Guitar Hero On Tour: Decades	13. November	Geshcicklichkeit

DER VORSCHAUTEIL

Wii

24 Call of Duty: World at War
26 Guitar Hero World Tour
22 Need for Speed Undercover
28 Sonic Unleashed

DS

32 Castlevania: Order of Ecclesia
30 Guitar Hero On Tour: Decades

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Animal Crossing: City Folk	4
2	Neu	The Conduit	1
3	Neu	Guitar Hero World Tour	1
4	3	Pikmin 3	3
5	4	Wii Sports Resort	4

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem: Shadow Dragon	10
2	2	GTA: Chinatown Wars	4
3	5	Pokémon Platin	2
4	Neu	Chrono Trigger DS	1
5	Neu	Castlevania: Order of Ecclesia	1

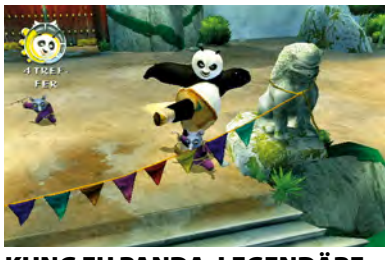
IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

FINAL FANATSY FABLES: CHOCOBO DUNGEON (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

MADAGASCAR 2 (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN (Wii)
Einschätzung: ●●●○○



KUNG FU PANDA: LEGENDÄRE KÄMPFER (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

ANGRIFF BEI NACHT Hier erobert ihr ein Lager der Japaner inmitten eines idyllischen Insel-Panoramas.

FEUER FREI Der Flammenwerfer ist als Waffe völlig neu dabei und sehr wichtig im Spielverlauf.

VORWÄRTS Beim Ansturm auf die Linie der Gegner soll es immer wieder Überraschungen geben.

NIX FÜR KINDER Wegen solcher Szenen ist das Spiel ganz klar nur etwas für Erwachsene.

FAKTEN

- Behandelt den Pazifik-Krieg und den russischen Vormarsch nach Deutschland
- Zapper-kompatibel
- Koop-Modus jederzeit aktivierbar
- Online-Multiplayer für bis zu 8 Spieler
- Grafikengine basiert auf Call of Duty 4

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Stürzt euch ins Gefecht – alleine, zu zweit oder online mit bis zu sieben Mitspielern!

Als die Wii vor zwei Jahren in die Läden kam, waren die Erwartungen von Shooter-Fans extrem hoch. Die Steuerung versprach maximale Präzision und ein völlig neues Spielerlebnis. Ganz erfüllen konnten das die Launch-Titel nicht. Besonders *Red Steel* nervte mit einer eher lahmen und ungenauen Steuerung. Besser machte es da *Call of Duty 3* mit einer weitaus sensibleren Steuerung und einer recht logischen Tastenbelegung. Seitdem ist viel Zeit vergangen, *Metroid Prime 3: Corruption* hat nachgelegt und mit *The Conduit* erscheint in wenigen Monaten ein extrem vielversprechender neuer Wii-Shooter. Doch die Weihnachtszeit 2008 gehört klar Activision. Neben James Bond schickt der Publisher auch amerikanische und russische Soldaten in den Kampf. In deren Rolle schlüpft ihr in *Call of Duty: World at War*, dem fünften Teil der Spielereihe. Dabei kämpft ihr auf tropischen Pazifikinseln gegen die furchtlosen japanischen Truppen, die einige ganz besondere Tricks auf Lager haben. Beispielsweise verstecken sich manche Gegner im Gras und überrumpeln euch überraschend. Dann folgt ein kleines Quick-Time-Event, bei dem ihr euren Widersacher abschütteln müsst. Gelingt euch das nicht, endet euer Pixel-Leben auf recht grausame Art und Weise. Das Spiel richtet sich also eindeutig an Erwachsene.

DÜSTER INSZENIERT

Das zeigt auch die Russland-Kampagne. Darin kämpft ihr euch als ein Mitglied der Roten Armee von Stalingrad bis nach Berlin. Die Inszenierung ist deutlich düsterer und ernster als noch in *Call of Duty 3* und ihr werdet in vielen Spielszenen erleben, wie unerbittlich und grausam dieser globale Konflikt damals war. Immerhin steckt ihr nicht allein in der Geschichte fest, sondern könnt euch

DICKER BRUMMER Sicherlich werdet ihr euch wieder an das Steuer eines Panzers begeben können.

ATMOSPHÄRISCH Traditionell ist die Spielereihe stets packend inszeniert und mächtig spannend.

jederzeit von einem Mitspieler helfen lassen. Ähnlich wie in *Super Mario Galaxy* kann jederzeit eine zweite Wii-Fernbedienung ins laufende Spiel gebracht werden. Ein Druck auf die 1-Taste genügt. Es erscheint ein zweites Fadenkreuz und euer Helfer kann munter in die Schlacht eingreifen. Das Spiel wirft dann automatisch mehr Gegner ins Spielgeschehen, was für eine beeindruckende Atmosphäre sorgen sollte. Da man in der Spielereihe erfahrungsgemäß nur dann Erfolg hat, wenn man seine Waffen anlegt, könnte das ein Problem für diese Form des Koop-Modus sein. Ist das Gewehr angelegt, bedeckt es einen großen Teil des Bildschirms. Wie kann dann der zweite Spieler gut zielen?

HÜBSCHE OPTIK

Immerhin scheint das Spiel grafisch wirklich eine gute Figur zu machen. Zwar entsprechen die Levels in Sachen Größe und Komplexität nicht ganz den PS3- und 360-Versionen, doch die Umgebungen stecken voller Details und es gibt jede Menge Effekte. Standesgemäß gibt es viele gescriptete Ereignisse – also inszenierte Momente, in denen ihr beispielsweise überfallen werdet oder sich die Schlacht überraschend wendet. Besonders gespannt sind wir auf den Online-Modus, der bis zu acht Spieler unterstützt und das Ranglisten- und Erfahrungs-System der anderen Versionen beinhalten soll. Ihr könnt also durch gutes Spielen besondere Spezialfähigkeiten freischalten. Wenn dann noch eine packende Sound-Kulisse dazu kommt, sollten nicht nur beinharte Shooter-Fans ihren Spaß mit dem Titel haben.

VORSCHAU Wii

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch
TERMIN	11. November 2008

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir erwarten einen wirklich unterhaltsamen Ego-Shooter. Hoffentlich stimmen Steuerung, Spielgefühl und Umfang.

EIN BLICK AUF DIE DS-VERSION

Auch auf Nintendos Handheld scheint Call of Duty: World at War zu rocken!

Auf dem DS zieht ihr ebenfalls für die Amis und Mütterchen Russland in die Schlacht. Bereits *Call of Duty 4* machte darauf eine gute Figur, weshalb wir dem neuen Teil der Serie entspannt entgegensehen. Wir erwarten mindestens einen grundsoliden Shooter.

ACTION SATT Auch auf dem kleinen DS-Screen tobt die Schlacht beeindruckend effektreich.

KURBELN UND BALLERN Dieses Geschütz richtet ihr mit den zwei Rädern aus. Witzige Idee!

IM FADENKREUZ Ihr bedient allerlei authentische Waffen, darunter auch ein Scharfschützengewehr.

DO RE MII Im exklusiven Mii-Freestyle-Modus probieren Guitar Hero-Newcomer mit Mii-Begleitung ihre Plastik-Rock-Künste aus.

TEXT
Maik Koch
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

GUITAR HERO WORLD TOUR

Der Kartenvorverkauf für die Welttournee läuft auf Hochtouren!

FAKTEN

- Das GH World Tour Super-Bundle enthält Gitarre …
- … Mikrofon, Schlagzeug und das Spiel
- Zusätzliche Songs zum Download
- Exklusiver Mii-Freestyle-Mode
- Neue Gitarren-Funktionen
- Virtuelle Online-Konzerte mit bis zu acht Spielern

Noch schnell das Drum Kit checken. Hängen die Becken richtig? Haben die Trommeln die perfekte Höhe? Steht die Bassdrum gut? Alles klar – es kann losgehen! Während auf der Gitarre bereits das Intro-Riff geschmettert wird, rastet die Menge aus. Jetzt nur nicht den Schlagzeug-Einsatz verpassen! *Guitar Hero World Tour* spielt sich einfach unbeschreiblich gut. Die neue Gitarre mit erweiterten Funktionen, eine gigantische Track-Liste, das sehr gut verarbeitete Schlagzeug und jede Menge Spiel-Modi machen richtig Lust auf *World Tour*. Doch eins nach dem anderen.

VOLLES ONLINE-PAKET

Während Wii-Besitzer in der Vergangenheit oft in die Röhre schauen mussten, bekamen Xbox-360- und PlayStation-Zocker umfassende Online-Unterstützung. Genau das ändert sich mit *Guitar Hero World Tour*! Neben fetten Online-Band-Battles mit maximal acht Spielern bekommen Wii-Rocker außerdem mit Guitar Hero Tunes sowie downloadbaren Zusatzsongs die volle Online-Unterstützung. Es wird möglich sein, die heruntergeladenen Songs auf SD-Card zu speichern und auch von der Speicherkarte abzuspielen. Zudem bietet das virtuelle Sound-Studio GH-Tunes alle Funktionen, die auch in den Versionen für die anderen Konsolen enthalten sind. Ihr kreiert sozusagen eigene Songs vom Rhythmus über Basslinien bis hin zur Tonart. Am Ende bietet euch der Sequenzer die Möglichkeit, euer Lied auszubessern. Schlussendlich macht ihr euer Werk dann auch anderen Gitarrenhelden zugänglich, indem ihr es in Guitar Hero Tunes hochladet. Aus diesem riesigen Pool aus selbstgebastelten Songs zieht ihr euch ebenfalls alles runter, was euer *Guitar-Hero*-Herz begehrt.

NEUE INSTRUMENTE, NEUES ROCKER-GLÜCK

Die neuen Plastik-Instrumente fühlen sich nicht nur fantastisch an, sie bieten auch jede Menge spielerische Neuheiten. So besitzt die neu gestaltete Gitarre ein Slider-Feld unterhalb der normalen Griff-Tasten. Neben dem bequemeren Spielen von Soli nutzen Bass-Spieler das neue Touch-Feld auch zum Antippen von Basslinien. In Sachen Design weicht Hersteller Activision vom Les-Paul-Modell ab und, abgesehen von einem größeren Tremolo-Hebel, gibt es auch eine Taste für die Starpower-Aktivierung am Steg der Klampfe. Als Bassist schlagt ihr jetzt neuerdings Leersaiten an, während ihr als Gitarrist neue Akkordfolgen spielt. Eure eingespielte *GH-III*-Gitarre dürft ihr in *World Tour* natürlich auch verwenden.

Das neue *World-Tour*-Schlagzeug ist wohl das begehrteste Instrument des neuen *Guitar-Hero*-Titels. Spielt es sich besser als das Rock-Band-Drum Set? Steigt der Schwierigkeitsgrad durch das zusätzliche Drum-Pad? Die Antworten sind einfach: Ja und Nein. Das Schlagzeug spielt sich nicht nur besser, sondern auch intuitiver. Die beiden Becken-Pads steigern dabei den Schwierigkeitsgrad nicht direkt, denn seid ihr erst mal eingespielt, fühlt sich das Schlagzeugspielen unglaublich realistisch an. Die berührungsempfindlichen Pads des Drum Sets lassen auch ein leises Spielen zu und federn zudem noch sehr gut zurück, so dass auch Sechzehntel-Noten flott vom Stick gehen.

GUTES BAND-KLIMA Mit Gitarre, Schlagzeug, Bass und Gesang schraubt ihr den Song-Multiplikator durch die virtuelle Bühnendecke.

RIFF-GEWITTER Mit dem neuen Gitarren-Modell spielt ihr auch als einsamer Gitarrist eine erfolgreiche Solo-Tour.

„Wir sind uns sicher: Guitar Hero World Tour wird die neue Rock-Bombe“

EXKLUSIVER Wii-MODUS

Der Mii-Freestyle-Modus ist natürlich Wii-exklusiv, wird und das *Guitar-Hero*-Lager spalten. Für all diejenigen, die virtuell noch nie gerockt haben, bietet dieser Modus eine sehr seichte Einführung ins *Guitar-Hero*-Business. Ihr spielt frei auf und probiert Gitarre, Bass und Schlagzeug je nach Lust und Laune aus. Anstatt der *Guitar-Hero*-Figuren stehen dabei eure Miis auf der Bühne. Für eingefleischte *GH*-Rock-Legenden ist dieser Modus nicht sonderlich interessant.

Wir sind uns sicher: *Guitar Hero World Tour* wird die neue Rock-Bombe. Die Instrumente passen, das Spielgefühl ist gewohnt gut und auf dem Tour-Programm stehen nur Original-Songs. Am 20. November erscheint *Guitar Hero World Tour* und alles andere als eine ausverkaufte *Guitar-Hero*-Welttournee wäre eine Überraschung.

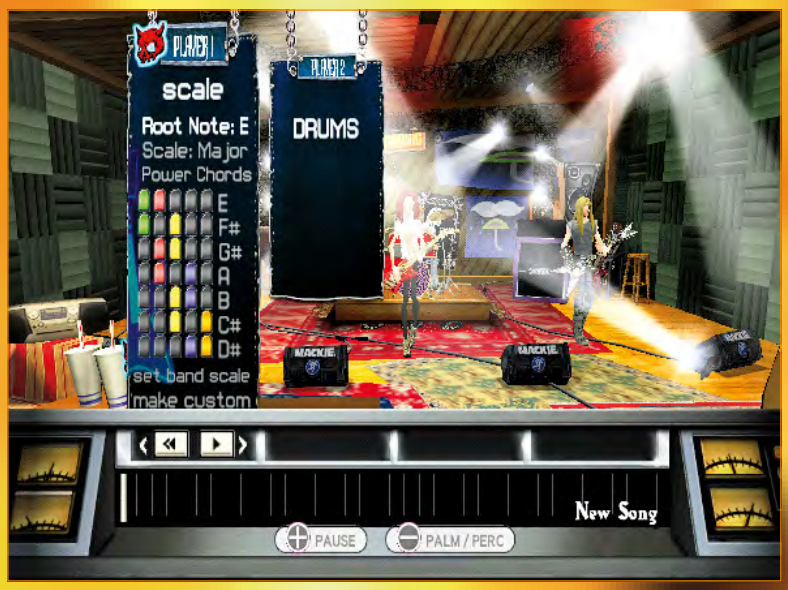
VORSCHAU **Wii**

GUITAR HERO WORLD TOUR

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
TERMIN	20. November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Die gigantische und aus Originalsongs bestehende Track-Liste sowie viele Online-Features bieten ein langes Rockkonzert.



VIRTUELLES TONSTUDIO Das integrierte Guitar Hero Tunes bietet euren Songwriter-Künsten schier unendliche Möglichkeiten.

CHARAKTER-STUDIE Euer virtuelles Alter Ego erstellt ihr im umfangreichen Charakter-Editor vom Scheitel bis zur Sohle.

DOWNTOWN Die drei Städte in Tri-City sind amerikanischen Großstädten nachempfunden.

FAKTEN

- Der dritte Ableger der Serie für die Wii
- Videosequenzen mit Schauspielern gedreht
- Partymodus für bis zu vier Spieler
- Offene Spielwelt mit drei großen Städten

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Ich will Spaß, ich geb Gas … Im dritten Need for Speed für die Wii ermittelt ihr verdeckt gegen ein internationales Verbrechersyndikat.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

Seit geraumer Zeit sind Zocker mit Bleifuß bei *Need for Speed* an der richtigen Adresse. Denn alle Jahre wieder beglückt Electronic Arts Fans von schicken Karren und gnadenlosen Straßenrennen mit einem neuen Ableger der beliebten Serie. Bereits zwei Gastspiele verbucht die Reihe auf der Wii, aber weder *Carbon* noch *Pro Street* wussten voll und ganz zu begeistern, obwohl beide Racer recht ordentlich waren. Doch mit *Undercover* haben sich die Programmierer viel vorgenommen, um das endlich zu ändern.

VOM GEJAGTEN ZUM JÄGER

In Need for Speed: Undercover heizt ihr durch Tri-City, eine fiktive Gegend an der Westküste Amerikas, die drei große Städte vereint, die amerikanischen Vorbildern nachempfunden und – natürlich – durch zahlreiche Highways miteinander verbunden sind. Als Undercoveragent müsst ihr ein internationales Verbrechersyndikat aufmischen, indem

EDLE KARRE Solche Karren zu Schrott zu fahren, tut schon fast weh.

SCREENSHOT-ALARM!

Sämtliche Screenshots auf dieser Seite sind nicht etwa aus einer fertigen Wii-Fassung, sondern – wie die Experten unter euch auf den ersten Blick gesehen haben – von der PS3 oder Xbox 360. Was Wii-Bilder anbelangt, hält sich EA leider bisher sehr bedeckt. Natürlich wollten wir euch die brandheißen Infos zum potenziellen Hit natürlich nicht vorenthalten. Wir hoffen, dass die Grafik auf der Wii im fertigen Spiel keine böse Überraschung werden wird, sondern sich von der Edeloptik auf diesen Seiten eine dicke Scheibe abschneiden kann.

UNDERCOVER Werft immer einen Blick in den Rückspiegel!

ihr das Vertrauen der Ganoventruppe gewinnt. Dazu dürft ihr natürlich erst mal euer Talent als Rennfahrer unter Beweis stellen. Habt ihr euren Ermittler erfolgreich eingeschleust, schmückt euer Name bald sämtliche Fahndungslisten des Landes. Ein einzelner Mann ist des Rätsels Lösung, denn nur er kann euch die Antworten liefern. Also jagt ihr den Oberboss durch ganz Tri-City. *Underground* macht euch zum Jäger und zum Gejagten in einer Person – und das klingt doch schon mal nach einem gehörigen Geschwindigkeitsrausch.

FILM AB!

Für die Qualität der Videos in *Need für Speed: Undercover* wurde nicht lange gefackelt: EA holte einen Haufen Profischauspieler an Bord. Unter anderem sind Maggie Q (bekannt aus den Blockbustern *Stirb langsam 4.0* und *Mission: Impossible III*), Sängerin und Schauspielerin Christina Milian (*American Pie*), Heather Fox und Kurt Caceres aus *Prison Break* und Jessica Albas Bruder Joshua zu sehen. Regie führte Hollywood-Urgestein Joseph Hodges, der jüngst bei der ein oder anderen Folge der Erfolgsserie *24* maßgeblich mitbestimmte. So viel Aufwand gab's noch nie! Wir gehen stark davon aus, dass die rasanten Sequenzen auch vollständig in der Wii-Version enthalten sein werden.

SPIELERISCHE FREIHEIT

Von nun an gilt es, Missionen anzunehmen, Rennen zu fahren und über Städte und Highways zu cruisen und so nach und nach die Story des Spiels voranzutreiben. Mit der in Aufträgen erworbenen Kohle könnt ihr euch neue Karren oder Tuning-Teile kaufen, um für kommende Attraktionen gerüstet zu sein. Ständig hockt euch dabei das Gesetz im Nacken: EA verspricht eine überarbeitete KI, welche die Cops noch aggressiver reagieren lässt. Dank reichlich befahrener sechsspuriger Highways und zahlreicher schmaler Gassen sollen die Verfolgungsjagden spannender werden als in den Vorgängern.

HOLLYWOODREIF

Der Clou in *Undercover* ist aber die aufwändig ausgearbeitete Story, die die einzelnen Missionen miteinander verbindet. Um die Geschichte des Spiels emotional und nah am Geschehen präsentieren zu können, arbeitet der Titel sogar mit echten Schauspielern und einem Team direkt aus der Traumfabrik (siehe Extrakasten). Glaubwürdige Charaktere und ein völlig neues Mittendrin-Gefühl sollen *Undercover* damit das Sahnehäubchen aufsetzen. Die Entwickler nennen ihre explosive Mischung „Open World Action Driving Adventure" – eine Genrebezeichnung, die die Motoren diverser Luxuskarossen schon jetzt aufheulen lässt.

UND WAS IST MIT UNS?

Leider äußerte sich EA zur Wii-Version des vielversprechenden Titels nur sehr bedeckt. So ist bisher unklar, wie ihr eure Boliden steuern werdet, auch steht noch in den Sternen, ob alle Features in die Fassung für die Nintendo-Konsole integriert werden konnten. Daher entsprechen auch die Screenshots, die diese Seite schmücken, garantiert nicht der Wii-Version. Bekannt ist aber bereits, dass es einen Multiplayermodus mit bis zu vier Spielern geben wird, bei dem ihr gegeneinander Rennen fahrt oder Szenarios wie Raubüberfälle antretet. Zudem sollen die Verfolgungsjagden bei allen Fassungen einer der Hauptschwerpunkte des Titels werden. Jetzt bleibt abzuwarten, ob die Programmierer dieses tolle Gesamtpaket ohne Motorschaden auch auf die Wii bringen können und *Undercover* unsere Tachonadeln zum Glühen bringen wird. Gebt Vollgas!

VORSCHAU Wii

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Black Box
TERMIN	20. November 2008

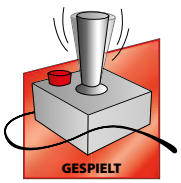
EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir hoffen auf die Boxencrew der Nintendo-Version – Wenn alles klappt, könnte der beste Racer für die Wii dabei rausspringen.

FAKTEN

- Von den Machern von Street Fighter IV für die Xbox 360
- Wii-Version von Grund auf neu entwickelt
- Auch der Lautsprecher wird genutzt
- Grafik in 16:9 und 480p
- Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE



SONIC UNLEASHED

Wir müssen mehr PS auf die Straße bringen. Sonic weiß, wie es geht!

Immer diese Redakteure von Videospielmagazinen: Jeder von euch hat sicher schon mindestens 17.534 Mal gelesen, dass Sonic in letzter Zeit häufig außer Puste war. Ja, *Sonic the Hedgehog* für PS3 und Xbox 360 war nun wirklich kein Reißer – aber das ist alles Schnee von gestern. Wir Nintendo-Fans haben keinen Grund, bei solchen Diskussionen mitzumachen, denn auf Wii und DS war Sonic so rasant wie nie zuvor. Bei *Sonic Unleashed* entfesselt der Blaumann seine wahren Stärken – und die liegen seit jeher im wilden Highspeed-Gerangel!

BEWEGUNG, BEWEGUNG!

Die fast finale deutsche Version, die wir anspielten, beginnt mit einem Tutorial, in dem uns die Grundlagen der Steuerung vermittelt werden: Mit dem Analogstick des Nunchuks lenken wir Sonic durch sonnige Windmühlen-Levels mit herrlich-blauem Himmel, der selbst bei der RTL-Schmonzette „Bauer sucht Frau" nicht besser rüberkommt. Durch Schütteln der Fernbedienung legt Sonic in Sachen Tempo nochmal einen drauf und kann ebenso Gegner plattmachen. Timing ist auch diesmal wieder der Schlüssel zum Erfolg: Wer bei den Quick-Time-Events einen flinken Finger beweist und schnell genug die angezeigten Tasten drückt, der schaltet geheime Wege frei, auf denen garantiert mehr Ringe verborgen sind als auf dem normalen Trampelpfad. Und sind Gegner oder Items von einem rot blinkenden Kreis umschlungen, lohnt es sich, an der Wii-FB zu rütteln. Zack, schon schwingt Sonic auf das Objekt der Begierde zu – und die Kamera schwenkt sogar manchmal in eine völlig andere Perspektive, in der das Level völlig neu präsentiert wird. Diese häufigen Richtungswechsel bringen maßgeblich Action ins Spiel und sind erstklassig inszeniert. Auch die oft mitten im Level auftauchenden Bosse passen perfekt in die Sonic-Welt (siehe Screenshot). Derweil sind wir skeptisch, ob die Stages als Werwolf – Sonics dunkles Ich – ebenbürtig unterhalten. Hier geht's deutlich langsamer zu, was man aber durchaus als Abwechslung verstehen kann. Halten wir also fest: *Sonic Unleashed* besticht durch richtig gute Speed-Levels, die von Grund auf neu programmierte Steuerung und versucht erst gar nicht, so opulent daherzukommen wie die HD-Versionen. Aber die Macher des Spiels haben auch schon *Street Fighter IV* zu einem großen Hype verholfen – und allein deshalb kann *Unleashed* ja nur noch gut werden.

VORSCHAU **Wii**

SONIC UNLEASHED

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Dimps
TERMIN	28. November 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

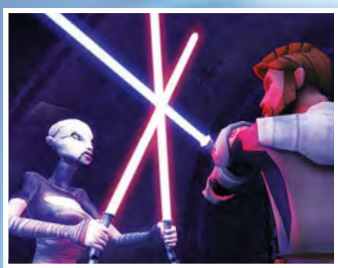
FAZIT: Dieser Sonic bietet richtig fette Highspeed-Levels. Aber ob die Werwolf-Stages auf Dauer genauso tragen? Ach, das wird schon!

SCHWING DEIN DING! Mit solchen Oberarmen kann man entweder bei „Wetten, dass ... ?" eine Bierwette gewinnen – oder diese Stangen emporkraxeln.

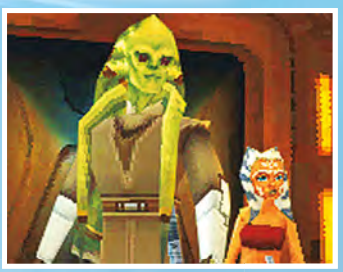
EIN-MANN-ARMEE In solchen Momenten ist Sonic einfach am besten: Gegner plätten … und weiter geht's!

ZACK Dieses Ausweichmanöver würde mit Sicherheit auch im Straßenverkehr gut funktionieren …

DIE MACHT DER JEDI-RITTER LIEGT IN DEINEN HÄNDEN!



Benutze die Wii-Fernbedienung als Lichtschwert und duelliere dich mit Freunden.



Führe dein Jedi-Team mit intuitiver Touchpen-Steuerung.

Wii™

NINTENDO DS™

LUCASARTS™

AB 13. NOVEMBER FÜR Wii™ UND NINTENDO DS™

WWW.CLONEWARSGAME.EU

12 Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß §14 Jusch G usk
Wii

6 Freigegeben ab sechs Jahren gemäß §14 Jusch G usk
NDS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.
or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

FAKTEN

- 28 neue Tracks (von 1970 bis 2007)
- Die alten Songs lassen sich streamen
- Gameplay bleibt erhalten
- Neue Charaktere und Hintergründe
- Als Einzelmodul oder im Guitar-Grip-Bundle erhältlich

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Activision

AXEL ROCKT Spielerisch bleibt bei Decades alles beim Alten. Der neue Teil ist eher als Song-Pack zu verstehen.

BRÜLLEN! Um die Starpower zu aktivieren, schreit ihr laut ins Mikro. Alternativ ist auch ein Pusten erlaubt.

GUITAR HERO ON TOUR: DECADES

Das Beste der Siebziger, Achtziger, Neunziger und die Super-Hits von heute?

Die Überschrift dieses Artikels lässt Schlimmes befürchten, aber keine Sorge: In diesem Text wollen wir euch nicht mit all dem Quark zutexten, den ihr aus schlechten Privatradio-Shows gewohnt seid. Konzentrieren wir uns auf die Schlüsselfakten von *Guitar Hero On Tour: Decades.* Unterteilt in fünf Jahresabschnitte, beginnend mit der Ära ab 2005, rockt ihr euch chronologisch die Rock-Historie hinunter, bis in die schrillen Siebziger hinein. Jedes Jahrzehnt wird repräsentiert durch fünf Hits, die unserer Meinung nach mit Bedacht ausgewählt wurden. Der erste Teil fing damals rockig-punkig an und wurde mit fortschreitender Spielzeit musikalisch arg grenzwertig – jetzt bleibt sich der Musikstil wesentlich treuer. Unsere Highlights in *Decades*: „Everything is Everything" von der französischen Band Phoenix, „Can't Stop" von den Peppers und ein Song von The Darkness, den man erst freischalten muss und den wir deshalb noch nicht verraten möchten. Oh Schreck: Auch Tokio Hotel sind wie im ersten *On Tour* wieder dabei! Das dürfte zwar „richtige" Rocker stören, aber wir wissen ja alle, dass die Süß-Senf-Rocker allein schon aus Gründen der Vermarktung bei *Guitar Hero* dazugehören. Besonderes Highlight: Wer *Guitar Hero On Tour* besitzt, kann die alten Songs zu einem zweiten DS, in dem *Decades* eingelegt ist, streamen. So erweitert sich die Musikauswahl folglich auf (25 + 28 =) 53 Titel. Und weil es ansonsten nicht viel Neues gibt, lassen wir euch noch mit der vollständigen Tracklist allein. Viel Spaß, und abschalten nicht vergessen!

BUNDLE Decades gibt's auch im Set mit dem Guitar Grip und (hurra!) neuen Stickern.

VORSCHAU DS

GUITAR HERO ON TOUR: DECADES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
TERMIN	13. November 2008

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Kein wirklich neues Spiel, sondern ein Update mit 28 neuen Songs. Das Problem der nötigen Handmassage nach dem Zocken bleibt.

DIE TRACKLIST

DAS BESTE VON HEUTE (AB 2005)		
The Take Over	The Breaks Over Fall Out Boy	2007
Diventerai	Una Star Finley	2006
Estrella	Polar Pereza	2007
Ready Set Go!	Tokio Hotel	2007
The Pretender	Foo Fighters	2007
DIE JAHRTAUSEND-HITS		
One Step Closer	Linkin Park	2001
Everything Is Everything	Phoenix	2004
The Middle	Jimmy Eat World	2001
You Can't Stop Me	Guano Apes	2003
Can't Stop	Red Hot Chili Peppers	2003
DIE NEUNZIGER		
Buddy Holly	Weezer	1994
Are You Gonna Go My Way	Lenny Kravitz	1993
No Rain	Blind Melon	1992
Some Might Say	Oasis	1995
Down	Stone Temple Pilots	1999
DIE ACHTZIGER		
Eye of the Tiger	Survivor	1982
The One I Love	R.E.M.	1987
La Bamba	Los Lobos	1987
Satch Boogie	Joe Satriani	1987
You Give Love A Bad Name	Bon Jovi	1986
DIE SIEBZIGER		
We Are The Champions	Queen	1977
All Right Now	Free	1970
One Way Or Another	Blondie	1979
Free Ride	Edgar Winter Group	1973
Sweet Home Alabama (live)	Lynyrd Skynyrd	1974
FREISCHALTBARE SONGS		
I Believe In A Thing Called Love	The Darkness	2003
Smooth Criminal	Alien Ant Farm	2001
Tarantula	Smashing Pumpkins	2007

SAMSUNG

WCG
WORLD CYBER GAMES

XBOX 360

WELTGRÖSSTES COMPUTER & VIDEOGAME FESTIVAL:

WORLD CYBER GAMES 08

DAS E-SPORTS WM FINALE IN KÖLN!

HOL' DIR JETZT DEIN TICKET!

AB

5,-

1 TAG: 7.50 EUR / UNTER 16: 5.- EUR
4 TAGE: 26.- EUR / UNTER 16: 16.- EUR

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

134 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

MUND ZU! Diesem Obermotz muss mal jemand Manieren beibringen!

AUFWÄRTS Mit den neuen Glyphen müsst ihr auch Rätsel lösen: Mit dieser kann man sich auf die höheren Plattformen schießen.

GESPENSTISCH Auch die schwebenden Geister sind wieder mit von der Partie.

TREFFER Dieser alte Bekannte heizt Shanoa gerade ordentlich ein.

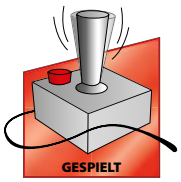
FAKTEN

- Der dritte Teil der Kultserie für den DS
- Ihr steuert Shanoa vom Orden von Ecclesia
- Neues Glyphen-System mit über 100 Attacken
- Wi-Fi-Unterstützung

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

Die legendäre Castlevania-Serie geht auf dem DS bereits in die dritte Runde. Was bietet der neue Gruselspaß?

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE



Welche ist die wichtigste Eigenschaft eines Vampirs? Richtig, er ist einfach nicht totzukriegen. Genauso wenig wie Konamis Kultserie *Castlevania*. Seit 1986 das erste Mal ein Mitglied des Belmont-Clans auszog, um Dracula aufzuhalten, steht die Serie für tolles Gameplay und fantasievolle Ideen rund um sämtliche Kreaturen der Nacht. Auch im dritten DS-Ableger treibt der Oberblutsauger sein Unwesen, doch Mitte des 19. Jahrhunderts sind keine Belmonts mehr da, um ihm Paroli zu bieten. Zum Glück gibt es aber noch die erlesenen Krieger des Ordens von Ecclesia. Die Bruderschaft hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Machenschaften des Bösen endgültig zu durchkreuzen. Dabei schlüpft ihr in die Rolle von Shanoa, der stärksten Kriegerin des Ordens, um Dracula und seine Schergen ordentlich aufzumischen.

BEWÄHRTE MONSTERHATZ

Spielerisch setzt *Order of Ecclesia* auf die Stärken seiner DS-Vorgänger: In dem 2D-Adventure lässt sich Dracula mal wieder nicht lumpen und fährt das komplette Paket finsterer Kreaturen auf: Von Zombies und Ghoulen über Skelette bis hin zu riesigen Obermotzen vermöbelt ihr haufenweise Feinde, bevor ihr dem Herrscher der Nacht selbst gegenübersteht. Erneut integrierten die Entwickler zahlreiche RPG-Elemente: Ihr levelt euren Charakter auf und legt neue Ausrüstung an, um euch für den Kampf mit dem Bösen zu wappnen. Neu ist diesmal das sogenannte Glyphen-System: Entdeckt Kriegerin Shanoa eine Glyphe (eine Art Schriftzeichen oder Symbol), könnt ihr sie anschließend im Menü ausrüsten, um Waffen und Magie zu benutzen. Ihr löst im Spiel Rätsel mithilfe der neuen Techniken und in der richtigen Kombination setzt ihr neue Spezialattacken frei. So zieht ihr auf einer Übersichtskarte von Ort zu Ort, redet mit Dorfbewohnern und kämpft euch durch über 20 verschiedene Areale, bis ihr schließlich dem König der Vampire selbst gegenübersteht.

DRACULA KANN KOMMEN

Scheinbar haben die Entwickler wieder alles richtig gemacht: *Order of Eccelsia* setzt die alten Tugenden fort und bringt mit den Glyphen frischen Wind in die Serie. Besonders löblich: Dank Wi-Fi-Unterstützung könnt ihr Gegenstände miteinander tauschen und eure Charaktere gegeneinander antreten lassen. Mit *Order of Ecclesia* steht ein Pflichttitel für alle DS-Abenteurer an: Vampire wird man eben einfach nicht los!

VORSCHAU DS

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
TERMIN	30. November

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Der Mix aus Action und RPG funktioniert wieder ausgezeichnet: Auch das dritte Castlevania für DS scheint ein Hit zu werden!

Klick dich nach Hollywood.

BLOCKBUSTER TV

Nur auf Kino.ProSieben.de

Jetzt kostenlos großes Kino erleben!
Die Online Show mit allen News aus der Traumfabrik.
Präsentiert von Steven Gätjen.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

ProSieben.de

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

NOVEMBER

Titel	Datum
All Star Cheerleader	November
Bratz Kidz Party	14. November
Call of Duty: World at War	Mitte November
Facebreaker K.O. Party	13. November
Guitar Hero World Tour	20. November
Hasbro Family Game Night	20. November
Lost in Blue Shipwrecked	November
Need for Speed Undercover	20. November
Rayman Raving Rabbids TV Party	13. November
RTL Biathlon 2009	27. November
RTL Winter Sports 2009	27. November
Shaun White Snowboarding: Roadtrip	13. November
Skate it	20. November
Sonic Unleashed	14. November
Sports Party	20. November
Spyro: Dawn of the Dragon	14. November
Star Wars: The Clone Wars – Lichtschwert-Duelle	13. November
Trauma Center: New Blood	07. November
TV Show King Party	13. November
Wii Music	14. November
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	07. November

DEZEMBER

Titel	Datum
Animal Crossing: Let's Go to the City	05. Dezember

JANUAR/FEBRUAR

Titel	Datum
Deadly Creatures	13. Februar
Ultimate Band	Februar
World of Goo	Februar

2009/10

Titel	Datum
Another Code Wii (Arbeitstitel)	2009
Castlevania Judgment	1. Quartal
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Hard Working People	1. Quartal
Kororinpa 2	1. Quartal
Mario Super Sluggers	2009
No More Heroes: Desperate Struggle	2010
Overlord: Dark Legend	2009
Pipe Mania	1. Quartal
Pro Evolution Soccer 2009	1. Quartal
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Rock Revolution	1. Quartal
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Conduit	2009
Wii Sports Resort	Frühjahr

Wii MUSIC (Wii)

SONIC UNLEASHED (Wii)

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA (DS)

KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)

DS

NOVEMBER

Titel	Datum
Age of Empires: Mythologies	28. November
Allen Carr: Endlich Nichtraucher!	13. November
All Star Cheerleader	November
Bibi Blocksberg: Neustadt im Hex-Chaos	07. November
Bratz Kidz Party	14. November
Call of Duty: World at War	Mitte November
Castlevania: Order of Ecclesia	Ende November
Cooking Mama 2	21. November
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	06. November
Guitar Hero On Tour: Decades	13. November
Hello Kitty: Big City Dreams	28. November
Need for Speed Undercover	20. November
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	21. November
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	07. November
Rayman Raving Rabbids TV Party	November
RTL Biathlon / Winter Sports 2009	27. November
Rune Factory – A Fantasy Harvest Moon	14. November
Shaun White Snowboarding	13. November
Sophies Freunde: Traumhochzeit/Filmstar	November
Skate it	20. November
Spectrobes: Jenseits der Portale	13. November
Spyro: Dawn of the Dragon	14. November
Star Wars: The Clone Wars – Jedi Alliance	13. November
Time Hollow	November
Tom Clancy's EndWar	06. November
Visual Logic Training	27. November
Was ist was: Versunkene Schätze	07. November
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	07. November

DEZEMBER

Titel	Datum
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	Dezember
Fire Emblem DS	05. Dezember
Prince of Persia: The Fallen King	04. Dezember

2009

Titel	Datum
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	2. Quartal
Bomberman 2	1. Quartal
Chrono Trigger DS	2009
de Blob	2009
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Enchanted Folk and the School of Wizardry	1. Quartal
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Winter
Jagged Alliance	2. Quartal
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi RPG (Arbeitstitel)	2009
Overlord Minions	2009
Pokémon Platin-Edition	2009
Rock Revolution	1. Quartal

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Nach der Mega-Spielewelle im November dürfte die Terminliste in der nächsten N-ZONE wieder recht übersichtlich aussehen. Die Hersteller haben ihre Wii- und DS-Spaßraketen bis dahin abgefeuert und kündigen neue Produkte erst wieder im Frühjahr und Sommer 2009 an. Einen Grund, Trübsal zu blasen gibt es allerdings nicht. *Animal Crossing* für Wii, *Castlevania: Order of Ecclesia*, *Sonic Unleashed*, *Professor Layton* und *Call of Duty: World at War* sagen dem Winterschlaf den Kampf an – und für Spieleabende mit der Familie dürften *Wii Music* und *Guitar Hero: World Tour* genau das richtige sein. Beide Spiele sind zwar schwer miteinander vergleichbar, aber bekanntlich zählt nur eines: der Spaß. Den wünsche ich euch von ganzem Zockerherzen!

Und [vi:] rasselst du?

Maracas for Samba de Amigo

Shake the Maracas,
feel the rhythm, get the
Samba feeling!

Lass jetzt zu heißen Samba-Rhythmen die Hüften kreisen und erlebe den authentischen Rumbarassel-Klang!

Das Maracas-Set ist in drei Versionen erhältlich:

- Zwei Maracas für Wiimotes™,
- Maracas für eine Wiimote™ und einen Nunchuk™
- Zwei Maracas für Wiimotes™ inklusive Spiel

Maracas für Wiimotes™

Maracas für Wiimote™ und Nunchuk™

SPEEDLINK®

www.speed-link.com

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

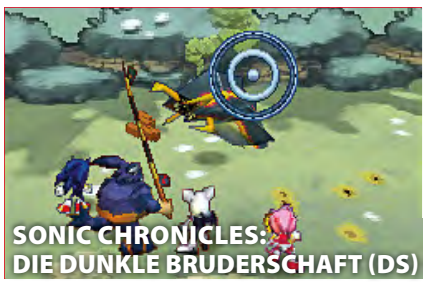
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

In meiner Wii rotiert zurzeit in jeder freien Minute die Disc von *Wario Land: The Shake Dimension*. Dieses Game hat es mir mit seiner 2D-Aufmachung und dem unterhaltsamen Gameplay einfach angetan. Auf dem DS vertreibe ich mir die Wartezeit auf *EndWar* mit *Sonic Chronicles*, bei dem ich allerdings nur in kleinen Schritten vorankomme, weil ich mich eben doch meistens mit meinem Liebling Wario auf der Wii austobe.



Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%

Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
Sega Bass Fishing	05/08		67%

Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Was ist besser als bayerische Landluft, Bergbesteigungen und das Läuten von Kuhglocken? Ganz klar: bayerische Landluft, Bergbesteigungen, das Läuten von Kuhglocken und der DS als Reisebegleiter! Nach sechs Stunden Nonstop-Schwitzen in der Sonne dürfen zwei Runden *Guitar Hero On Tour* erlaubt sein. Das Wii-Laufwerk ist derzeit kaum in Betrieb. Wie wär's nach dem Retro-Remake *Mega Man 9* beispielsweise mit einem neuen Teil der *Donkey Kong Country*-Reihe?

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Momentan entspanne ich nach stressigen Arbeitstagen mit *Endless Ocean*. Der Tauch-Simulator begeistert mich dabei mit toller Unterwasser-Atmosphäre und einer hübschen Grafik. Ich freue mich schon sehr auf den Nachfolger, der auf der Tokyo Game Show angekündigt wurde. Unterwegs beschäftige ich mich mit den letzten ungelösten Rätseln aus *Professor Layton*. Für mich bislang das beste Import-Spiel. Gut, dass es auch in Deutschland erscheinen wird.

Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%

Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

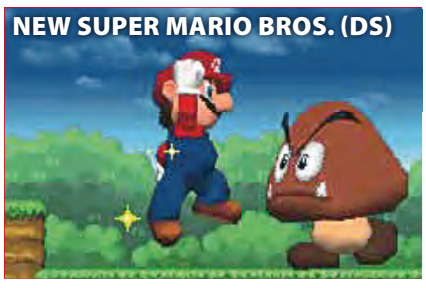
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Das Retro-Fieber hat mich wieder einmal erwischt, denn aktuell schwinge ich weder Wii-FB noch Nunchuk, stattdessen erfährt mein Classic-Controller einen zähen Dauereinsatz. Mit *Mega Man 9* fühle ich mich in der Zeit zurückversetzt, bekomme Krämpfe in Daumen und Zeigefinger, fühle mich gefordert: danke, Capcom! Schon gefühlte eintausend Mal durchgezockt und noch immer liebe ich es: *New Super Mario Bros.* für den Nintendo DS. Diesmal als Speedrun!



DIE REDAKTION

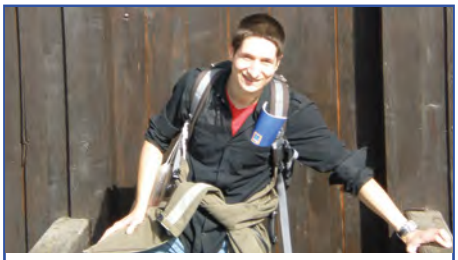
Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

... wurde tagelang von Muskelkater in Armen und Schultern geplagt, nachdem er beim "Mosten" ein paar Äpfelchen geschleppt hatte. So langsam machen sich wohl das Alter und die kaum noch vorhandene sportliche Betätigung bemerkbar.

FILM-TIPP: The Dark Knight



CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

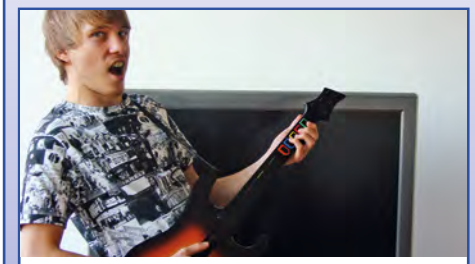
… hat bei einem zünftigen Bergwander-Wochenende in Rottach-Egern gelernt, dass Salamibrot nur dann gut schmeckt, wenn die Scheiben vier Zentimeter dick geschnitten sind. An ihm ging ein guter Fleischer verloren ...

TASCHENMESSER-TIPP: Opinel No. 7

SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

… unternahm einen Trip ins tschechische Pardubice, um sich dort ein Pferderennen anzusehen. Außerdem wurde gefeiert und es war bitterkalt. Doch die Strapazen waren vergessen, als hausgemachter Apfelstrudel ins Spiel kam. Děkuji!

FILM-TIPP: Burn after Reading (Originalversion)



DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

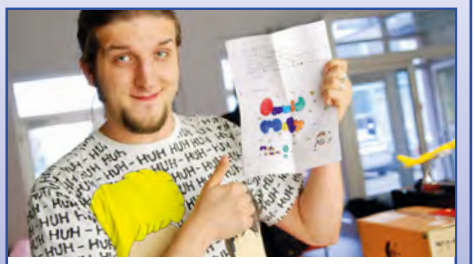
… findet die Herbstmonate optisch äußerst anspruchsvoll, wenngleich es immer ungemütlicher wird. Mit *Guitar Hero: World Tour* wird's am 21. November aber wieder richtig heiß – im Wohnzimmer. Rock on!

CD-TIPP: Metallica - Death Magnetic

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… möchte die armen Kollegen nicht den ganzen Winter mit herzhaftem Genieße von der Schreibarbeit ablenken – und bekämpft daher ihren Schnupfen mit Salven von Clementinen und Kiwis.

LACH-TIPP: www.icanhascheezburger.com



DAVID MOLA
27, Layouter

… lauscht nach dem genialen Andromeda-Album zurzeit einem weiteren Schweden-Export: Seventh Wonder – was für eine Band, Leute! Außerdem: Vielen Dank, Valerie! Von Dir habe ich meine erste Fanpost überhaupt bekommen.

CD-TIPP: Seventh Wonder – Mercy Falls

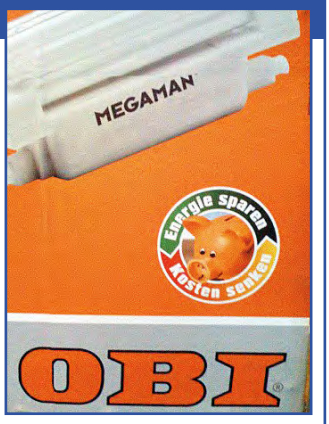
REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Noch ein Sebastian in der Redaktion, sogar zwei Konsonanten im Nachnamen sind identisch! Aber Praktikant Heise und Redakteur Stange nehmen sich nichts, wenn es um guten Geschmack geht. Schon nach zwei Tagen schwebten sie kulinarisch auf derselben Wellenlänge: „Nummer 74 bitte, mit Scharf und Alles!"

WOCHE 2:
Auf einer japanischen Pressekonferenz kündigt Nintendo den DSi an. Aber brauchen wir das Ding wirklich? Der Redaktions-DS könnte eine Ablösung wirklich gut gebrauchen, denn langsam hat sich dort schon der Siff aus zwei Jahren angesammelt. Hey, wenigstens kann man daran ablesen, welches Essen in den vergangenen Monaten am beliebtesten war. Die richtige Antwort: Nummer 74, mit Scharf und Alles! Natürlich alles nur Spaß – wir halten unseren Redaktions-DS sauber!

WOCHE 3:
Im Mega-Event Bowser sucht Frau auf www.n-zone.de suchen wir Bowsers Gattin fürs Leben, damit der borstige Prinzessinen-Kidnapper endlich seine Grabscher von Peach lassen kann. Wer gewonnen hat, stand bei Redaktionsschluss dieses Tagebuchs noch nicht fest, aber Dixie Kong und Wendy Koopa sind zumindest schon mal raus.

WOCHE 4:
Die Kollegen Kraus, Eder und Heise sind völlig im *Mega-Man*-Fieber und übertrumpfen sich gegenseitig mit Nerd-Fakten. Ein paar Auszüge: Wusstet ihr schon, dass …



… Splash Woman an der einzige Charakter ist, dessen Menü-Bild sogar in den Rahmen hineinragt?
… der Blasen-Abschnitt aus der Splash-Stage auch schon so bei Wave Man in *Mega Man 5* integriert war?
… selbst bei Obi Mega Man der ganz große Kassenschlager ist (siehe Foto)?
So, jetzt reicht's aber, jetzt wird wieder gearbeitet!

DER TESTTEIL

Wii

56 Brothers in Arms: Double Time
42 Disaster: Day of Crisis
52 FIFA 09 All-Play
50 Lego Batman
57 MySims Kingdom
53 NBA Live 09 All-Play
46 Rock Band
48 Shaun White Snowboarding Road Trip
57 SimCity Creator
51 Spider Man: Web of Shadows
44 Star Wars Clone Wars: Lichtschwertduelle
54 WWE Smackdwon! vs. RAW 2009

DS

66 Ace Attorney: Trials and Tribulations
71 Dementium: Die Anstalt
75 Dinosaurier: Kampf der Giganten
74 FIFA 09
75 Jackass DS
70 Lego Batman
72 Lock's Quest
73 Mega Man Star Force 2
68 Naruto Ninja Council 2
72 Pipe Mania
64 Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
75 Red Bull BC One
58 Spectrobes: Jenseits der Portale
73 Spider Man: Web of Shadows
75 SpongeBob und der mag. Stift
70 Star Wars: The Force Unleashed
71 Unsolved Crimes
74 WWE Smackdown! vs. RAW 2009

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht ganz unter den Teppich fallen, stellen wir sie euch in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv von den Redakteuren bewertet nach exakt fünf Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de!

GUITAR ROCK TOUR (DS)

Oh, noch ein *Guitar Hero*? Nein, es ist *Guitar Rock Tour*! Die Songs sind zwar nur Cover-Versionen, aber die meisten sind wirklich gut eingespielt: Ob Pink oder Michael Jackson, man fühlt sich sofort an die Original-Interpreten erinnert. Im richtigen Takt zur Musik müsst ihr auf dem Touchscreen entweder die Schlagzeug-Felle mit eurem Daumen oder die Gitarrenfelder mit dem Touchpen korrekt treffen. Das funktioniert zwar gut, allerdings ist das Fehlen einer Zusatz-Hardware (wie im Falle von *Guitar Hero On Tour*) sehr schade. So macht's eben nur halb so viel Spaß. Die übrige Präsentation ist wirklich gut und erinnert bisweilen sogar an das große Activision-Vorbild. *Guitar Rock Tour* erscheint am 17. November. **(ck)**

RTL WINTER SPORTS/RTL BIATHLON (DS)

Endlich Winter – endlich Schlitten fahren! Allerdings richten sich *RTL Winter Sports* und *RTL Biathlon* vornehmlich an Profis, die sich mit den enthaltenen Disziplinen auch tatsächlich auskennen. Die Umsetzung von Curling, Skeleton, Bobfahren, Riesenslalom, Super-G, Slalom, Eiskunstlauf, Eisschnelllauf und Skispringen in *RTL Winter Sports* ist ganz gut, aber auch nichts, was einen Spieler ganze Nachmittage an den Bildschirm fesselt. Technisch sind beide Titel solide programmiert, kommen aber über das typische DS-Mittelmaß nicht hinaus. Gesteuert wird komplett über den Touchpen, was ebenfalls keinen Grund zur Klage gibt. Ihr merkt schon: Das hier sind halt einfach Spiele für Kenner! Wir geben ab ins aktuelle Sportstudio. **(ck)**

WERTUNGSSYSTEM

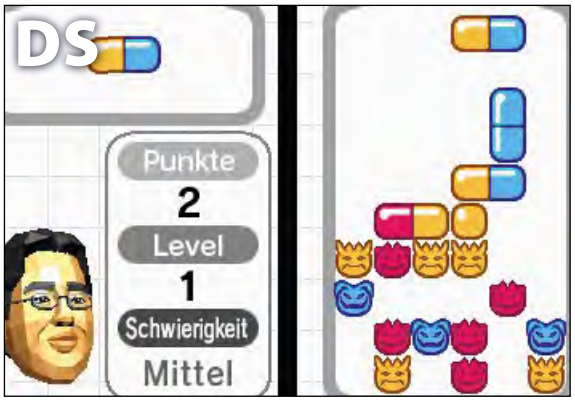
0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimsen kann, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst spielen konnten!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Wii Fit	6
2	1	Mario Kart Wii	7
3	3	Wii Play	21
4	WE	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	7
5	Neu	Star Wars: The Force Unleashed	1



Platz	*	Titel	Monate
1	2	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	15
2	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	26
3	4	New Super Mario Bros.	22
4	3	Mario Kart DS	20
5	Neu	Bleach: The Blade of Fate	1

* Platz des Vormonats

FAKTEN

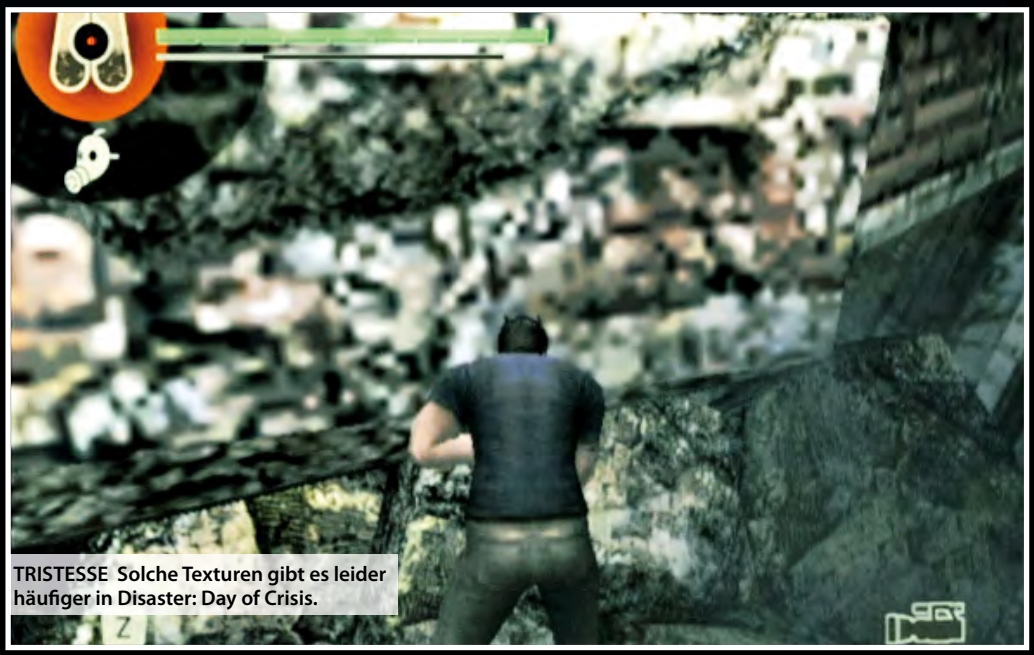
- Die Story umfasst 23 Kapitel.
- Spielzeit knapp 15 Stunden
- Waffen mit Upgrade-Funktion
- Fahrmissionen mit quergehaltener Wii-FB
- 16:9-Modus, 480p-Auflösung

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

DISASTER: DAY OF CRISIS

VIDEO AUF DVD

Ein Fall für Ray: Waaaaaaah, die Welt geht unter!



TRISTESSE Solche Texturen gibt es leider häufiger in Disaster: Day of Crisis.

Jeder kennt diese Tage, die man am liebsten gleich wieder zurückspulen würde: Der Wecker rasselt drei Stunden zu spät, beim Aufstehen tritt man versehentlich auf die Katze, die nun auf dem guten Teppichboden ihr Trockenfutter erbricht, und in der Küche schmiert man sich auch noch Fußcreme auf die Semmel. Mit genau einer solchen Pechsträhne – nur mit etwas höherer Tragweite – wird auch der stählerne Muskelberg Raymond Brye konfrontiert: Nach dem Tod seines Freundes Steve Hewitt muss der Ex-Marine erst mal mit der ganzen Misere klarkommen, denn Steve war ihm die ganzen Jahre über stark ans Herz gewachsen. Ray sitzt seine Arbeitszeit mittlerweile als kleiner Angestellter beim Blue-Ridge-Katastrophenschutz ab und wird plötzlich sogartig in eine echte Monster-Recherche verwickelt. Unglücklichen Umständen sei Dank führt ihn der Streifzug schließlich durch versiffte Landschaften, von Orkanen heimgesuchte Städte und heruntergekommene Wohnblöcke. All das tut er, um eine drohende Nuklear-Attacke der terroristischen Organisation SURGE abzuwenden. Na dann frohes Schaffen!

PORTIONSWEISE ZUM HIT?

Disaster: Day of Crisis vereint viele Elemente, die „richtige" Zocker gewaltig ansprechen: Der Held des Spiels ist ein echter Draufgänger, der mit Schimpf- und Fluchwörtern nicht geizt, das Setting des Spiels ist in eher düsteren Farbtönen gehalten und auch die Story wird mit imposanten Zwischensequenzen (vor allem zu Beginn) sehr gut erzählt. Was dann spielerisch folgt, gehört zum typischen Repertoire von Actionspielen: In der Third-Person-Ansicht steuert ihr Ray durch die Welt, transportiert kranke Menschen an sichere Positionen, um ihnen dort heilsfördernde Medikamente zu verabreichen, und schüttelt euch das Feuer vom Leib, wenn ihr mal wieder durch lodernde Flammen gelaufen seid (kann ja immer mal passieren!). Auch die Konversation mit Passanten, die in eine akute Notlage geraten sind, gehört zu Rays Aufgaben: Hier jemanden retten, dort einer Gefahr entkommen – das ist genau sein Leben! Damit es nicht langweilig wird, lockerten die Entwickler das Spielprinzip durch kurzweilige, gut spielbare Autofahrten auf, in denen man die Wii-FB quer hält, außerdem gibt es Shooter-Levels, die den größten Anteil am Abenteuer einnehmen. Doch genau diese raschen Wechsel sind das

HINTERHALT Nachgeladen wird im sicheren Versteck, danach wird geballert. Die Schuss-Einlagen sind allerdings etwas zäh spielbar und kein wirkliches Highlight.

Problem, weshalb uns *Disaster* auf Dauer nicht so recht fesseln konnte: Es passiert einfach zu viel. Hat man sich an ein Spielelement gewöhnt (zum Beispiel das Retten von Passanten aus einer verunglückten U-Bahn), geht es gleich wieder mit dem nächsten weiter. Das könnte man zwar als abwechslungsreich deuten, aber die Gameplay-Hopsereien gehen unserer Meinung nach zu rasch vonstatten. Und hätte man die Autosequenzen nicht als verbindendes Element nutzen können, damit sich der Spieler selbst aussucht, wohin er fahren möchte? So nämlich ist *Disaster* zu 100 % linear aufgebaut, was die Freude am Selber-Entdecken etwas schmälert.

WIE ISSES DENN NU'?

Aber ist *Day of Crisis* ein schlechtes Actionspiel? Mitnichten! Das Spiel bietet ausgefeilte Zwischensequenzen, eine knackige englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, beginnt richtig fesselnd und hat auch zwischendurch einige Momente in petto, in denen man unbedingt wissen möchte, wie es weitergeht. Bei den gelegentlichen Fuchtel-Einlagen (siehe Extrakasten) wird die Wii-Steuerung adäquat genutzt, wobei das Wegrennen vor Gefahren unser Lieblings-„Minispiel" ist. Nur beim Nachladen von Rays Schusswaffen herrscht Einigkeit: Das hätten wir lieber mit einer herkömmlichen Taste getan, anstatt dazu das Nunchuk zu schütteln. *Disaster* ist also wie ein Tag, an dem man viel Unterschiedliches erlebt hat, aber wenig von alledem im Gedächtnis haften bleibt. Ob euch das genügt, müsst ihr selbst entscheiden. Für ein Spiel, in dem alle zwanzig Minuten jemand „Scheiße" sagt, ist die Wertung ja auch gar nicht mal so schlecht.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Eigentlich war *Disaster* einer meiner favorisierten Herbst-Hits für die Wii: Setting, Charaktere und Gameplay deuteten auf ein echtes Action-Highlight mit viel „Rumms" hin. Das Resultat ist zwar nicht schlecht geworden, aber so richtig fesselt mich die Wii-Krisensitzung nicht. Das Gameplay wechselt viel zu oft hin und her und kann sich nicht entscheiden, ob nun das Ballern im Vordergrund steht oder die Rettung von Passanten den Löwenanteil einnimmt. Auch die Technik ist keineswegs ein Ruhmesblatt: Es dominieren triste Schauplätze mit verwaschenen Texturen. Klar, bei einem Weltuntergangs-Szenario habe ich kein buntes Grafik-Bonbon erwartet, aber seht euch ruhig den Zoom-Schnappschuss auf dieser Doppelseite an und ihr wisst, was ich meine. Für mich gilt: Andere Mütter haben auch schöne Töchter – ich spiele Action-Reißer lieber auf meinen HD-Konsolen.

DIE WERTUNG Wii

DISASTER: DAY OF CRISIS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monolith
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Gute Atmosphäre, vor allem zu Beginn
- \+ Viele unterschiedliche Gameplay-Elemente, …
- \- … aber der Spielablauf trägt nicht auf Dauer
- \- Schlechte Kameraführung

Steuerung: **75** Grafik: **68** Sound: **71**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **73**

FAZIT: Anfangs mitreißend, dann nur noch ein solider Action-Titel, der sich über seinen Spielschwerpunkt zu wenig im Klaren ist.

„Disaster vereint viele Elemente, die richtige Zocker gewaltig ansprechen."

HAUPTSACHE AUTHENTISCH!

Die Wii-Fernbedienung als Krisenstab: Wir zeigen euch einige Fuchtel-Einlagen von Disaster: Day of Crisis.

RENNEN In dieser Szene schüttelt ihr Fernbedienung und Nunchuk auf und ab, damit Raymond der Gefahr entkommt.

HILFE! Ein Brandopfer ist in Gefahr. Im richtigen Moment reicht ihr ihm die Hand, indem ihr die Wii-FB reflexartig bewegt.

TÜREN ÖFFNEN Einfach die rechte Hand in einer Schraubbewegung (wie einen Türknauf) drehen, schon geht die Tür auf.

FAKTEN

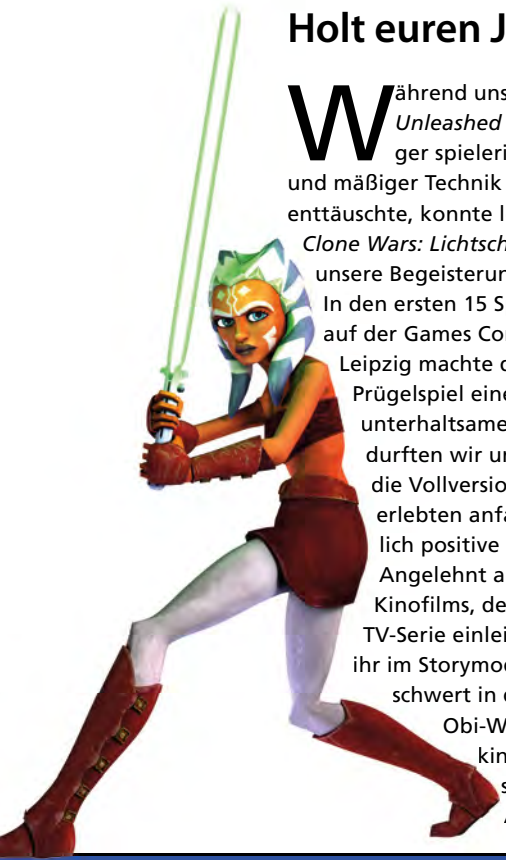
- 10 Kämpfer
- Basiert auf Kinofilm
- Kämpfen per Geste
- Original-Sprecher
- Interaktive Arenen
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Tolle Optik mit 480p und Widescreen

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

REAKTIONSTEST Verkeilen sich die Schwerter, folgen unterschiedliche Reaktionstest oder einfach nur ein cooler Spruch.

STAR WARS CLONE WARS: LICHTSCHWERT-DUELLE

Holt euren Jedi-Abschluss zu Hause nach!



Während uns *The Force Unleashed* aufgrund einiger spielerischer Macken und mäßiger Technik ein wenig enttäuschte, konnte letzten Monat *Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* unsere Begeisterung wecken. In den ersten 15 Spielminuten auf der Games Convention in Leipzig machte das *Star Wars*-Prügelspiel einen mächtig unterhaltsamen Eindruck. Nun durften wir unsere Hände an die Vollversion legen und erlebten anfangs eine wirklich positive Überraschung. Angelehnt an die Story des Kinofilms, der wiederum eine TV-Serie einleitet, schwingt ihr im Storymodus das Lichtschwert in der Rolle von Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker und seiner Schülerin Ahsoka Tano.

SCHÖNE OPTIK

Die Figuren sehen der Filmvorlage erfreulich ähnlich und auch die verschiedenen Kampfarenen – etwa das Dünenmeer von Tatooine oder Schloss Teth – sehen wirklich klasse aus. Beeindruckend ist auch die tolle Inszenierung der Areale. Im Verlies des Schlosses stapft ein Rancor umher, während auf einer Raumstation im Hintergrund eine Schlacht tobt. Dabei können euch Explosionen oder Elektro-Blitze, die durch eure Duell-Arena blitzen, gefährlich werden. Ihr lauft sogar Gefahr, von den Tentakeln eines Sarlaccs erschlagen zu werden. Grafisch kann sich *Clone Wars* auf der Wii also wirklich sehen lassen und auch der Ton geht voll in Ordnung. Zwar irritierte uns der etwas übereengagierte Sprecher der Zwischensequenzen ein wenig, dafür ist die Musik mitreißend und die Original-Sprecher sind mit von der Partie. Leider haben sie keinen allzu großen Wortschatz. Die coolen Sprüche während der Duelle wiederholen sich sehr bald und waren sie anfangs wirklich unterhaltsam, nerven sie irgendwann.

FUCHTEL-FIGHTS

Gesteuert wird die Bildschirmaction mit Wii-FB und Nunchuk. Mit der Fernbedienung schwingt ihr nach links, rechts, oben, unten und vorn. Pro Charakter gibt es fünf Combos, bei denen ihr verschiedene Angriffe aneinanderreihen könnt. Per B-Taste blockt und pariert ihr, während ihr mit der Z-Taste die Macht benutzt, die ihr durch erfolgreiche Treffer aufladet. Damit könnt ihr entweder eine Spezialfähigkeit wie Machtstoß oder -blitz anwenden oder besonders schwere Treffer landen. Wildes Fuchteln bringt euch dabei nicht weit, vielmehr solltet ihr die Angriffe mit gutem Timing aneinanderreihen und eurem Gegner oder den Gefahren in der Arena per A-Taste aus dem Weg

VOLLTREFFER Ihr könnt mit der Macht Objekte bewegen und Blitze zucken lassen.

WEG DA! Obi-Wan Kenobi kann seine Gegner mit der Macht durch die Gegend schubsen.

AUGENSCHMAUS Die Grafik ist prächtig. Die Lichteffekte sind besonders gut.

GUTE WAHL Merkt euch die Kombos gut, denn sie richten besonders viel Schaden an.

FAN-FEST Die vielen Details, wie etwa dieser Rancor im Hintergrund, dürften Fans des Films besonders gefallen.

LICHTSHOW Der Leuchtschweif der Schwerter ist herrlich übertrieben.

springen. Das Kampfsystem funktioniert gut und macht von Beginn an Spaß. Es ist einfach toll, bei hübscher Grafik und netten Effekten ein Lichtschwert-Feuerwerk zu entfesseln. Doch mit der Zeit machte sich Ernüchterung breit, denn dem Spiel fehlt einfach Tiefgang. Zu schnell sind die fünf Combos der Jedi und Sith erlernt und zu simpel ist die Klopperei auf Dauer. Dazu kommt, dass die Bewegungserkennung zwar gut funktioniert, aber immer wieder mal eine Geste nicht richtig erkennt. Besonders auf hohen Schwierigkeitsgraden ist das frustrierend. Vielleicht hätte man auf Angriffe per Tastendruck setzen sollen, schließlich benötigt ein Prügelspiel stets maximale Präzision bei der Steuerung. Die Gesten-Lösung kann das einfach nicht leisten.

ETWAS SEICHT

Schade auch, dass der Spaß im Solo-Modus recht kurz ausfällt. Die Kampagne ist nach einer Handvoll Kämpfen in unter einer Stunde zu schaffen. Mehr Zeit braucht ihr für die höheren Schwierigkeitsgrade und die vier Herausforderungen pro Kämpfer. Da müsst ihr beispielsweise Gegner so schnell wie möglich besiegen, dürft keine Macht einsetzen oder müsst nebenher bestimmte Elemente im Level zerstören. Freispielbare Charaktere gibt es natürlich auch. Neben den sieben Start-Figuren könnt ihr noch drei weitere Kämpfer freischalten. Insgesamt hat man auch alleine etwas zu tun, jedoch motiviert das aufgrund der geringen Spieltiefe nicht so sehr wie bei anderen Genrekollegen.

Im Mehrspielermodus ist *Clone Wars* durchaus unterhaltsam. Schließlich ist es schnell erlernt und taugt allemal für heitere Duelle mit Freunden. Hier ist die relativ seichte Spieltiefe durchaus von Vorteil, schließlich müssen eure Mitspieler nicht erst stundenlang trainieren, bis sie euch ebenbürtig sind.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ich habe mich sehr auf das Spiel gefreut und hatte zunächst auch Spaß damit. Doch das war nicht von Dauer. Die nette Inszenierung und die gelungene Optik sind schön und gut, doch wenn ich bereits nach wenigen Stunden das Gefühl habe, alles gesehen zu haben, dann stimmt etwas nicht. Falls ihr ein Prügelspiel mit guter Grafik und einigen witzigen Ideen sucht, greift zu. Doch falls ihr ein Beat 'em Up mit Tiefgang sucht, das ihr erst nach Wochen meistern könnt, seid ihr bei *Clone Wars* an der falschen Adresse.

DIE WERTUNG Wii

STAR WARS CLONE WARS: LICHTSCHWERT-DUELLE

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Lucas Arts
ENTWICKLER	Krome Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	13. November 2008
SPIELER	1-2

- \+ Tolle Grafik und Inszenierung
- \+ Steuerung ist prinzipiell gelungen, …
- − … bietet aber wenig Spieltiefe.
- − Der Umfang könnte größer sein.

Steuerung: **82** Grafik: **87** Sound: **80**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**78**

FAZIT: Das hübsche Prügelspiel dürfte nur all die Spieler gut unterhalten, die schnell und spektakulär unterhalten werden möchten.

GITARRE Auch die Fender-Klampfe macht nicht den stabilsten Eindruck, lässt sich aber dennoch gut bedienen.

ALTBEWÄHRT Wie man es bereits aus Guitar Hero kennt, müsst ihr auch hier die richtigen Farbtasten im passenden Moment drücken.

SCHLAGZEUG Nach der Aufbauphase betrachten wir stolz unser klappriges Drumset.

NEBELMASCHINE? Alles, was sich im Hintergrund abspielt, ist sehr verschwommen und unscharf.

FAKTEN

- Mikrofon, Gitarre und Schlagzeug
- Bis zu 4 Spieler zocken gleichzeitig
- Umfangreicher Charakter-Editor
- Um die 70 Songs zum Nachspielen

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

87
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

92
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

ROCK BAND

Mit einer kompletten Band auf den Spuren der Weltstars

VIDEO AUF DVD

Schlechte Luft, es ist heiß. Und vor allem ist es eng – die Zuschauer stehen wie Pinguine dicht aneinandergedrängt und schwitzen, denn sie können ihre Arme nicht vom eigenen Körper wegbewegen. Und das schon seit Stunden! Doch dann geht das Licht aus, die Meute wird laut und dreht mehr und mehr durch. Denn nun betretet ihr die Bühne und gebt das letzte Konzert eurer langen World Tour! Ihr habt es geschafft: Zusammen mit euren Kumpels verewigt ihr euch in der Rock Band Hall of Fame und seid von diesem Tag an eine lebende Legende!

TEURER SPASS

Einige Monate nach dem Veröffentlichung der Xbox-360-Version erscheint EAs *Rock Band* nun auch endlich für eure Wii. Doch wer das Spiel genießen will, muss zu allererst mal tief in die Tasche greifen: Während das Game an sich normale 50 Euro kostet, müsst ihr für das notwendige Instrumenten-Bundle, bestehend aus einem Mikrofon, einem Gitarren- und einem Schlagzeug-Controller, noch mal zusätzliche 140 Euro blechen! Durch gewisse Bundle-Angebote ist der Spaß zwar auch für etwas weniger Kohle zu haben, es bleibt dennoch ein stolzer Preis, den sich nicht jeder leisten kann! Nachdem ihr die Instrumente recht unkompliziert aufgebaut habt, kann endlich losgerockt werden! Der große Unterschied zu den bisherigen *Guitar Hero*-Teilen ist – wie der Name schon erahnen lässt – das Bandspiel. Ihr tretet nicht mehr nur als Solokünstler auf, sondern könnt nun mit bis zu drei weiteren Kumpels simultan die Bühnen der Welt rocken! Sänger, Drummer, Gitarrist und Bassist sind die vakanten Plätze, wobei man für ein viertes Bandmitglied natürlich auch noch eine Extra-Gitarre braucht (die ziemlich teuer ist).

GEMEINSAM SEID IHR STARK

Der Mannschaftsgeist wird in *Rock Band* großgeschrieben. Es gilt in jedem Lied, bis zum Ende durchzuhalten, indem man die richtigen „Noten" spielt. Scheidet dabei nun ein Mitspieler aus, können ihn die verbliebenen Kollegen durch noch bessere Leistung wieder zurück ins Boot holen und so die Show retten. Außerdem gibt's Boni für etwa einen guten gemeinsamen Schlussakkord oder einen komplett fehlerfreien Abschnitt von allen. Außerdem lässt sich das Herzstück des Spiels, nämlich die Band World Tour, erst ab zwei Spielern zocken. Man sieht also gleich, dass der Hauptfokus des Spiels auf die Unterhaltung mehrerer Spieler und deren Teamwork gelegt ist. Auf eurer

VERGEIGT! Versagt ihr in einem Abschnitt, habt ihr immer noch Zeit, euch oder eure Bandmitglieder zu retten.

MULTIPLAYER Hier seht ihr ein gemeinsames Spiel mit Bass und Gesang, auch wenn unser Bandleader wohl bald gerettet werden muss.

KEINE MACHT DEN DROGEN Nach einem gelungenen Auftritt muss man auch Zeit für ein Pressefoto aufbringen.

Tournee macht ihr in über 40 Locations halt, die überall in der Welt verstreut liegen. Mit guten Shows gewinnt ihr immer mehr Fans dazu, die ausschlaggebend für die Größe eurer Auftrittsorte sind. Eure Fanbasis kann auch wieder schrumpfen – ihr müsst einfach nur so mies wie möglich spielen. Ziel ist dann in aller Regel aber doch die oben genannte Hall of Fame – welch ehrenhafte Auszeichnung! Doch wir können euch versichern: Der Weg ist das Ziel, denn es macht einen Heidenspaß, zusammen zu rocken!

ZARTES PLASTIK FÜR BRACHIALEN METAL

Natürlich wird aber auch dem Einzelspieler etwas geboten, denn wer hat schon immer ein paar Freunde zur Hand? Hier hat man offensichtlich bei der Konkurrenz ein wenig abgeschaut, denn nachdem ihr euch für ein Instrument entschieden habt (die Gitarre kann natürlich auch als Bass benutzt werden), klimpert ihr euch durch immer schwerer werdende Songs. Zu verdienen gibt's kleine Gagen, mit denen ihr euch mit neuen Instrumenten oder einem neuen Look ausstatten könnt. Die Instrumente bieten leider einige Angriffsflächen für Kritik. Am verkabelten Mikro gibt's zwar nichts auszusetzen, doch Drums und Gitarre schwächeln ein wenig. Am Schlagzeug ist in erster Linie zu bemängeln, dass die Gummipads ordentlich Lärm beim Draufschlagen erzeugen! Ob das zum Problem wird, hängt vom jeweiligen Spieler ab. Außerdem wirkt das ganze Gestell recht klapprig und die Fußmaschine aus Plastik ist nicht so stabil, wie man sie sich wünschen würde. Die kabellose Gitarre hingegen bietet zwar ein weiteres Set Fret-Buttons zum Solieren, kann der *Guitar Hero III*-Gitarre aber in keiner Weise das Wasser reichen. Auch sie wirkt eher billig verarbeitet und bei der saitenimitierenden Anschlagwippe ist ein Erfolgsklick weder zu hören noch zu spüren. Die Musikauswahl ist groß, fährt etliche bekannte Songs auf und deckt viele Bereiche des Rocks ab. Alles in allem macht *Rock Band* wirklich eine Menge Spaß, vor allem, wenn man mit Kumpels den Planeten rockt!

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Zuerst musste ich mich zwar ein wenig reinfuchsen, dann klappte aber alles blendend! In voller Besetzung mit Maik, Christoph und unserem Praktikanten Sebastian ging's ganz schön zur Sache und machte bereits eine Menge Spaß. Am meisten rockt das Spiel natürlich, wenn alle Spieler ungefähr gleich gut sind und sich voll reinhängen. Ob ich mir das Spiel zulege ist fraglich, denn bei einem so hohen Preis erwarte ich mir mindestens qualitativ höhere Instrumente. Momentan kann sich *Rock Band* zwar auf dem Genre-Thron ausruhen, doch schon bald wird mit *Guitar Hero World Tour* ein potenzieller Thronfolger kommen, der auf jeden Fall bessere Instrumente besitzt. Trotz alledem: Das Spiel rockt die Bude!

DIE WERTUNG Wii

ROCK BAND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 / Bundle 170 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

\+ Schlagzeug und Mikro sorgen für Abwechslung.
\+ Geniale Bandstimmung
\- Instrumente könnten besser sein
\- Hoher Preis

Steuerung: **86** Grafik: **77** Sound: **90**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
92	**87**

FAZIT: Rock Band ist aufgrund neuer Instrumente besser als bisherige Guitar-Hero-Teile und schafft im Team echtes Konzert-Feeling.

FAKTEN

- Steuerbar mit Balance Board …
- … aber auch nur mit der Wii-FB
- 5 Gebirgsgebiete zum Boarden
- Videos im Comic-Stil

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

SHAUN WHITE SNOWBOARDING: ROAD TRIP

Bezwingt mit jugendlichem Leichtsinn und einer Menge Balance die Pisten dieser Welt!

Ihr schaut gelangweilt drein und hängt bei eurem Kumpel im Krankenhaus ab, denn dieser liegt nach einem missglückten *1080°* mit mehreren eingegipsten Gliedmaßen im Bett. Dann klingelt das Telefon: Es ist Shaun! Als euer Invaliden-Freund fragen will, wer da dran war, seid ihr schon aus dem Krankenzimmer raus und macht euch voller Freude auf den Weg zur Piste – Jetzt geht's los!

ALLE JAGEN SHAUN

Mit dieser Videosequenz im Comic-Stil beginnt euer Road Trip durch die Gebirge der Welt; genauer gesagt besucht ihr Chile, die Schweiz, Kanada, den Himalaya und natürlich die Vereinigten Staaten. Shaun White ruft euch immer wieder an und empfiehlt euch gute Pisten, leider verpasst ihr ihn aber ein ums andere Mal knapp, da er schon wieder das nächste Areal auskundschaftet. Zuerst geht's ab in Richtung Norden nach Kanada, wo euch, wie in jedem anderen Gebiet auch, drei „normale" Strecken erwarten. Diese besitzen jeweils zwei Herausforderungen, die wiederum jeweils Aufträge beinhalten, was komplizierter klingt, als es eigentlich ist. Ihr müsst in den drei Strecken eine gewisse Anzahl von Aufgaben erledigen, um einen finalen vierten Level dieses Gebietes anwählen zu können. Die Aufgaben bestehen meist daraus: Punkte-Highscores toppen, als Erster ins Ziel kommen oder Müll von der Piste aufsammeln. Schafft ihr dann auch den vierten Level gegen einen sinngemäßen Bossgegner, schließt sich dieser eurer Truppe an und ihr gewinnt ein Ticket, um ins nächste Gebiet zu reisen. Vor einem Rennen könnt ihr euch übrigens immer für einen Fahrer und einen Kameramann aus eurer immer größer werdenden Clique entscheiden.

PISTEN-JUNKIE Am linken Rand seht ihr die Aufgaben: 500 Punkte haben wir schon mal.

TOTALER EINKLANG Auch wenn es keine Extra-Taste zum Grinden gibt, ist dieses Feature gut gelungen.

Die Fahrer besitzen unterschiedliche Attribute und so sollte für jeden der/die Richtige dabei sein.

JA KLAR, DIE STEUERUNG!

Das bedeutendste Feature des Spiels ist natürlich die Unterstützung des Wii Balance Boards. Und die funktioniert wirklich gut, in etwa vergleichbar mit den Ski-Einlagen aus *Wii Fit*. Ihr wählt die euch am angenehmsten erscheinende Empfindlichkeit, nämlich Hoch, Mittel oder Niedrig, und lasst euch einmalig auf dem weißen Brett wiegen, bevor es auf die Piste geht. Hier habt ihr mit den Füßen alles unter Kontrolle – obwohl, nicht ganz alles, denn um Tricks zu vollführen und zu carven, benötigt ihr zusätzlich die Wii-FB. Wie diese innovative Steuerungsvariante genau funktioniert, lest ihr im Extrakasten. Für diejenigen unter euch, die kein Balance Board besitzen oder auch einfach nur keinen Bock auf so viel Action haben, reicht auch eine einfache Fernbedienung für eine gelungene Abfahrt aus. Hier gilt der Grundsatz: Das Snowboard neigt sich so, wie ihr die Wii-FB haltet. Durch seitliche Neigung lenkt ihr, durch Hochflippen springt ihr und durch die Drehung im Raum dreht ihr euch auch im Flug während der Tricks. Mit dem A-Knopf beschleunigt ihr außerdem zusätzlich, während ihr mit der B-Taste carven (also sehr enge Kurven fahren) könnt. In der Luft werden Tricks übrigens durch Kombinationen von A und B mit den verschiedenen Richtungen ausgeführt. Diese Steuerungsmöglichkeit ist sehr simpel und man kommt schnell rein. Insgesamt funktioniert sie gut und ist genau das Richtige, um auf dem Sessel zu entspannen. Welche der beiden Varianten nun besser ist? Hmm, das Balance Board ist natürlich das Aushängeschild des Spiels, doch vor allem Neulinge werden mit der sehr simplen Fernbedienung wahrscheinlich trotzdem bessere Ergebnisse erzielen …

NICHT GANZ AUSBALANCIERT

Die Steuerung ist gut gelungen, doch es gibt auch einige Macken. Verglichen mit *SSX Blur* kann *Shaun White Snowboarding* grafisch zu keiner Zeit mithalten. Es sieht eher schlicht aus und Texturen beispielsweise von Bäumen sind nicht besonders hübsch geworden. Doch während man optisch im oberen Mittelfeld rumdümpelt, kann der Sound sich hören lassen: Einige bekannte Rock-Songs dröhnen euch entgegen, passen toll zum Gameplay und tragen viel zur spaßigen Atmosphäre bei. Allerdings sind jeder Strecke ein paar Lieder fest zugeschrieben, was nach ein paar Abfahrten doch eher nervt, als dass es zur Strecken-Identifikation beiträgt. Die Kollisionsabfrage ist weniger gelungen: Wenn ihr direkt auf einen Baum zusteuert, fahrt ihr zunächst hindurch und eine Sekunde später kommt nicht einmal ein Sturz, sondern nur ein leichtes Stöhnen. Im Multiplayer-Bereich gibt's drei Auswahlmöglichkeiten, bei denen ihr entweder kooperativ oder gegeneinander fahrt. *Shaun White* ist also wegen des Balance Boards eine interessante Sache, die auch funktioniert, der Rest des Spiels kommt wird unseren Ansprüchen aber nicht ganz gerecht, da die Strecken sich sehr ähnlich sehen und die Aufgaben recht eintönig sind.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Schon bei *Wii Fit* hatte ich meine Probleme mit dem Balance Board – und jetzt soll ich damit noch Snowboard fahren? Zugegeben, die Idee ist genial und wird sicher auch viele Freunde finden, doch mein Ding ist es nicht wirklich. Außerdem steht man ja immer seitlich zum Fernseher und spürt so nach wenigen Rennen mit zur Seite gedrehtem Kopf erste Anzeichen einer Nackenstarre … Da greif' ich lieber zur Fernbedienung und spiel ein wenig chillig im Liegen. Obwohl es auch Spaß macht, zu Incubus durch die Lüfte zu fliegen, schiebe ich lieber wieder *SSX Blur* in den Schlitz oder das gute alte *1080°* in den Slot meines N64. Ich finde *Shaun White Snowboarding* auf keinen Fall schlecht, doch für mich gibt es bessere Schneebrett-Titel.

DIE WERTUNG Wii

SHAUN WHITE SNOWBOARDING: ROAD TRIP

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	13. November 2008
SPIELER	1-4

- \+ Gute Balance-Board-Unterstützung
- \+ Netter Humor
- – Technik und Umfang nur mittelmäßig
- – Teils etwas eintönige Levels

Steuerung: **86** Grafik: **73** Sound: **81**

MEHRSPIELER **77** EINZELSPIELER **79**

FAZIT: SWS ist dank funktionierender Balance-Board-Steuerung ein gutes Spiel, das aber insgesamt ein wenig unfertig wirkt.

MIT DEM KÖRPER IM EINKLANG

Anhand der folgenden Bilder wollen wir euch die Steuerung per Brett verdeutlichen.

Für uns kommt eindeutig am meisten Spielspaß auf, wenn man seinen Snowboarder mit dem Balance-Board steuert. Damit ihr wisst, wie das ganze funktioniert, haben wir ein paar schicke Fotos von Timos - teils sehr spaßig anmutenden - Verrenkungen auf der Nintendo-Hardware geschossen.

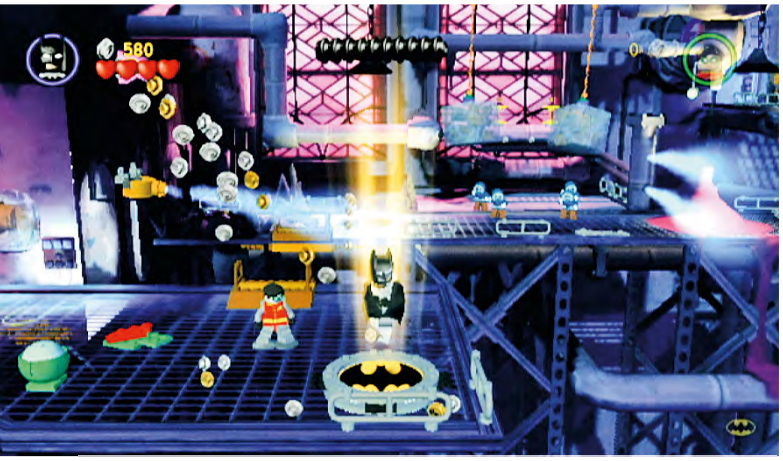
BESCHLEUNIGEN könnt ihr, indem ihr euch nach vorn lehnt, um zu bremsen tut ihr das Gegenteil. Eine Grundgeschwindigkeit habt ihr jedoch immer drauf.

TRICKS vollführt ihr durch eine Kombination der Tasten A und B mit einer Drehrichtung, die ihr mit der Gewichtsverlagerung bestimmt.

Das GRINDEN ist sehr gut gelungen: Ihr balanciert euch einfach realistisch aus, um nicht von der Rail zu kippen – sehr vorbildlich!

Um zu SPRINGEN, geht ihr leicht in die Hocke und schnellt dann nach oben – abheben solltet ihr allerdings nicht …

AUF SENDUNG Statt einer Ampel gibt euch die Kamera eurer Partners das Startsignal: Pause - REC.



HIGHTECH-GARDEROBE Mit dem neuen Anzug lassen sich die kommenden Rätsel im Handumdrehen erledigen.

FEINDSELIG Neben der bekannten Catwoman sind noch zahlreiche weitere Schurken aus dem Gefängnis entkommen.

FAKTEN

- Viele bekannte Batman-Charaktere
- Koop-Modus für 2 Spieler
- Drei Story-Streifen
- Viele verschiedene Heldenanzüge

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

LEGO BATMAN

Ein starkes Duo für Recht und Ordnung: So spielen sich der dunkle Lego-Ritter und sein Partner Robin auf der Wii!

The Dark Knight war ohne Zweifel eines der Kino-Highlights dieses Jahres und ein Mega-Erfolg. Diese Tatsache hat wohl auch die Spiele-Industrie vorhergesehen und so erscheinen pünktlich zum aktuellen Batman-Hype einige Videospiele zum Film; eines davon ist *Lego Batman*. Zum einen steht zwar fest, dass Filmumsetzungen meist enttäuschen, zum anderen hat uns die Lego-Serie aber schon mehrfach eines Besseren belehrt. Was taugt der neueste Teil?

VIER FÄUSTE GEGEN GOTHAM

In einer cool inszenierten Videosequenz werdet ihr ans Spiel herangeführt: Alle Schurken werden aus dem Gefängnis befreit und treiben nun wieder ihr Unwesen in Gothams Straßen. Bürgermeister und Polizei sind verzweifelt und machtlos gegen diese Unruhestifter, sodass nach einer Zeit des Friedens mal wieder das Batman-Zeichen den nächtlichen Himmel erleuchtet. Zeit für euch, sprich für Batman und Robin, aufzubrechen und ein wenig Knüppelsuppe zu verteilen! Die Videos laufen zwar komplett wortlos ab, doch die Geschichte erzählen sie trotzdem informativ und vor allem mit einer Menge Humor! Dafür sorgt besonders der tollpatschige Robin, doch auch die Bösewichter bringen einen zum Schmunzeln und heimsen sogar Sympathien ein. Nun lauft ihr also durch die Levels dreier verschiedener Geschichtsstränge, zwischen denen ihr jederzeit frei hin und her skippen dürft, löst clevere Rätsel und kloppt euch mit den Schergen des am Ende eines jeden Abschnitts wartenden Schurken. Für reichlich Abwechslung in den Rätseln sorgen die vielen verschiedenen Anzüge der beiden Helden; jeder besitzt eine spezielle Fähigkeit, die nun durchdacht eingesetzt werden muss. Das Highlight von *Lego Batman* ist aber der Koop-Modus. Ein Freund übernimmt mit einem Knopfdruck der Plus-Taste die Rolle von Robin und von da an wird Teamplay großgeschrieben. Wir können bestätigen, dass dieses gemeinsame Grübeln und Prügeln sehr viel Spaß bringt!

ECKIGE STEINE, RUNDE SACHE

Technisch sieht die Sache ebenfalls gut aus: Schicke Lego-Grafik und besonders der Sound passen hervorragend zum jeweiligen Level und schaffen optimale Gotham-City-Stimmung! Auch die Steuerung funktioniert meist gut: So steht euch zum Beispiel der Bat-Bumerang zur Seite, den ihr per Pointer-Funktion à-la Zelda fliegen lasst. In Levels, in denen ihr Fahrzeuge steuert, versagt die Lenkung an manchen Stellen allerdings ziemlich, ist aber trotzdem noch zu meistern. *Lego Batman* macht insgesamt einen wirklich runden Eindruck: Animationen, Gestaltung und besonders die Lego-Charaktere wirken allesamt sehr liebevoll und sympathisch. Wer also Lust auf eine kurzweilige Heldenparodie aus Lego-Steinen hat, macht mit diesem Titel nichts falsch.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Es gibt ja ab und an immer wieder Spiele, die wirken einfach sympathisch, auch wenn sie nicht der absolute Hit des Jahres sind! *Lego Batman* ist so ein Spiel. Diese ganzen Comic-Charaktere im Lego-Mantel sind einfach stylish und auch technisch wirkt das Spiel so, als hätten die Entwickler Spaß an ihrer Arbeit gehabt. Die Kameraführung engt mich zwar ein bisschen ein, doch insgesamt ist *Lego Batman* gut spielbar. Doch uns erwartet hier kein Mega-Titel – dazu ist der Ablauf zu eintönig und linear. Fans der Fledermaus werden jedoch bestimmt ihren Spaß haben!

DIE WERTUNG Wii

LEGO BATMAN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Warner Interactive
ENTWICKLER	Traveller's Tales
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Cooler Koop-Modus
- \+ Viele sympathische Charaktere
- − Tolle Atmosphäre
- − Schlechte Kontrolle über Fahrzeuge

Steuerung: **76** Grafik: **78** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
82	**79**

FAZIT: Wie die anderen Lego-Spiele überzeugt auch Lego Batman durch gutes Gameplay und gelungenen Humor.

FREIER FALL Eine einmalige Sache: der Sprung vom Empire State Building aus 450 Metern Höhe!

VENOM Als erster Bossgegner erwartet euch diese unsympathische Monstrosität und ihr erhaltet den dunklen Anzug.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

New York City steht Kopf: Nur Spidey kann die zahlreichen Schurken noch stoppen.

Der Kinofilm liegt mittlerweile viele Monate zurück, doch trotzdem erreicht uns nun ein weiterer Videospielteil mit der Spinne, der auf der Geschichte um den dunklen Anzug aufbaut. So trefft ihr recht früh auf den bösen Venom und könnt ab jetzt zwischen dem normalen roten Anzug und der dunkelvioletten Form per Nunchuk-Bewegung hin- und herwechseln. Und das ist auch bitter nötig, denn New York City steht kurz vor der Apokalypse und die Invasion der Symbionten muss aufgehalten werden! Also, lieber Herr Spinne, bitte jetzt Gas geben!

FREIHEIT PUR!

Dank der völlig offenen Spielwelt habt ihr eine Menge Freiheiten – und zwar in jederlei Hinsicht! So ist ganz Manhattan ein virtueller Spielplatz, mit dem ihr auch häufig interagieren könnt. Autos und andere Gegenstände lassen sich werfen – Scheiben zerspringen, wenn ihr dagegenschlagt. Doch vor allem trifft die Freiheit auf eure Fortbewegung zu. Ihr könnt euch beliebig durch Häuserschluchten schwingen, jedes Dach besteigen oder gemütlich an senkrechten Glasfassaden hochkrabbeln. Das ganze Spiel erinnert ein wenig an *GTA*: Ihr lauft durch die Spielwelt und könnt Missionen annehmen, sofern ihr wollt. Dabei ist die Reihenfolge völlig von der Laune des Spielers abhängig und das Spiel kann sogar auf verschiedenen Wegen durchgespielt werden. Außerdem könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr lieber heldenhaft oder egoistisch sein wollt und mit welchen bekannten Marvel-Charakteren ihr euch verbündet. Daumen hoch für diese Vielfalt an Eigeninitiative!

TECHNIK SETZT SPINNWEBEN AN

Doch so viele Möglichkeiten das Spiel dem Zocker auch lässt, es macht doch auch einiges nicht so berauschend. Zum Beispiel die Optik: Die Videosequenzen sehen zwar noch recht gut aus, doch sobald man im Spiel ist, erinnert man sich an GameCube-Zeiten zurück. Die Häuserwände sind hässlich und eine Wasser-Engine scheint es gar nicht zu geben. Lediglich die Weitsicht auf Himmel und Stadt vom Empire State Building aus sieht etwas besser aus. Der Sound passt zwar, doch auch die Steuerung ist nicht optimal. Allein der Weg aufs höchste Gebäude der Stadt dauert mehrere Minuten, da man irgendwie immer wieder abrutscht oder übers Ziel hinweggespringt. Das Kampfsystem ist okay: Teilt aus, indem ihr prügelt, mit Fäden schießt oder Gegenstände werft. Eure Fähigkeiten lassen sich übrigens nach Belieben aufleveln, um so einen eigenen Kampfstil zu entwickeln. *Web of Shadows* bietet zwar viele Möglichkeiten für den Spieler, büßt aber viel an Spielspaß durch die schwächelnde Technik und den etwas geringen Tiefgang ein.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE
Auch wenn ich Spider-Man nicht abgöttisch verehre, find ich ihn doch schon ziemlich cool. Aber nicht in diesem Spiel! Das liegt an der Synchronisierung, denn die ist zwar deutsch, aber wieder mal eher schlecht als recht und mit sinnlosen Effekten wie Hall versehen. Der Held besitzt so eine lächerliche Stimme mit den passenden Kommentaren dazu, dass man ihn eigentlich auslachen müsste, anstatt ihn zu bestaunen. Das freie Erkunden der Original-Stadt ist einfach genial, doch die Technik des Titels enttäuscht. Und manche Missionen, wie etwa fünf Gangmitglieder zu verhauen, fand ich auch eher müde.

DIE WERTUNG Wii

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Shaba Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Spieler kann den Verlauf selbst bestimmen
\+ Große, offene Stadt zum „Durchschwingen"
\- Missionen sind wenig innovativ
\- Technisch kein Glanzlicht

Steuerung: **73** Grafik: **69** Sound: **79**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**78**

FAZIT: Trotz Freiheiten kann Spidey mangels Spieltiefe und aufgrund der schwachen Technik leider nicht den ganz großen Wurf landen.

FAKTEN

- Frei begehbares New York
- Zwei verschiedene Anzüge zur Verfügung
- Basiert auf der Story des 3. Films
- Unterstützt 480p

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

TÖDLICHER PASS Ob dieses steile Anspiel auf Kießling wohl zum (hochverdienten!!!) Ausgleich führen wird?

FOOTii-SPIEL Euer Team aus Miis lässt sich genauso gut steuern wie im „richtigen" Spiel.

FIFA 09 ALL-PLAY

Fußball-Fans, euch erwartet ein langer Weg zur Herbstmeisterschaft!

FAKTEN

- Neue „Point-and-Click"-Steuerung …
- … und viele andere Steuerungsmöglichkeiten
- Erweiterter Umfang dank Manager-Modus
- Keine Champions-league

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

88 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

Nachdem schon die Vorschau-Version durch eine neue Steuerung beeindruckte, kann auch die fertige Version die *FIFA*-Serie in neuem Glanz erstrahlen lassen! Denn so viele Freiheiten konnte man bei EAs Dauerbrenner noch nie genießen: Mit der Pointer-Funktion eurer Fernbedienung bestimmt ihr zumeist haargenau, wo der Pass oder die Flanke hingehen sollen, was Zuspiele wie nie zuvor ermöglicht. Nein, ich schreibe keinen Werbetext – ich bin begeistert!

DAS MEGA-PAKET FÜR JEDEN!

Unbegrenzt sind die Möglichkeiten jedoch auch nicht, denn ab und zu kommt es leider vor, dass der Ball in den Rücken gespielt oder ungewollt gelupft wird. Die anderen Aktionen werden wie gewohnt entweder durch Knopfdruck oder durch Schütteln der Wii-FB (oder des Nunchuks) ausgeführt und Flanken und Pässe finden sich nun beide auf dem A-Knopf wieder. Dies ist wohlgemerkt nur bei der „fortgeschrittenen Steuerung" der Fall. In der All-Play-Variante könnt ihr euch zuerst für oder gegen das Nunchuk entscheiden. Allein mit Fernbedienung übernehmt ihr lediglich Passen, Schießen und Attackieren – das ist so zwar spielbar, dürfte aber wirklich nur die absoluten Neulinge zufrieden stellen. Mit der Controller-Erweiterung hingegen lässt sich das Spiel fast wie im Vorjahr spielen, jedoch nicht ganz so gut, da beispielsweise der Pass in den Lauf ja nicht mehr per Knopfdruck existiert. Dafür haben wir jedoch entdeckt, dass *FIFA 09* sogar mit GameCube- und Classic-Controller spielbar ist! Während es schon mit dem weißen klassischen Teil recht gut läuft, sorgt das gute alte GameCube-Pad für wahre Zocker-Freude. Dank der Tastenbelegung wie damals auf dem Würfel kommt man sofort rein und kann feinste, flüssige und schnelle Fußball-Action genießen. Ein Riesenlob an EA für diese bombastisch-vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten, denn so ist für absolut JEDEN das Richtige dabei!

ABSTRICHE FÜR NEUERUNGEN?

Ja! Denn durch das Point-and-Click-System ist das Spiel um einiges langsamer geworden. Das muss aber jeder für sich bewerten, da zwar Action verloren geht, das Spiel jedoch um Längen realistischer aussieht. Die Grafik hingegen ist definitiv ein Makel des Spiels, denn es kommt einem so vor, als sähe der neue Teil schlechter aus als sein Vorgänger! Außerdem fallen die sich oft wiederholenden Kommentare wieder mal negativ auf und allgemein hat der Sound ein paar Schwächen, sodass etwa sofort bei Abpfiff jegliche Fangesänge komplett verstummen. Punkteabzug im Gameplay gibt's für die Tatsache, dass man nicht mehr zwischen normalem und angeschnittenem Schuss wählen darf, sondern nur noch eine Art von Schuss zur Verfügung hat! Die Partyspiele aus *FIFA 08* wurden unverändert übernommen, während nur das Footii-Spiel neu hinzukommt (eine verniedlichte Form des Hauptspiels mit acht Miis pro Mannschaft). Alle Online-Möglichkeiten des Vorgängers sind beibehalten worden und der neue Managermodus, in dem ihr euch zum Beispiel um Werbeverträge und Transfers kümmern könnt, ist eine weitere gute Zugabe zum ohnehin schon großen Umfang. *FIFA 09 All-Play* ist ein Festmahl für alle Fans der Serie!

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Ich bin einfach hin und weg. Seit vielen Jahren spiele ich fast jedes *FIFA*, doch eine solch frische Brise hat mir dabei noch nie ins Gesicht geweht. Lässt man mal das kultige *FIFA 98* außer Konkurrenz *grins*, möchte ich behaupten: *09* ist das beste *FIFA* aller Zeiten. Sowohl die neue Pointer-Steuerung als auch die exzellente und vor allem gewohnt schnelle Variante mit dem Cube-Controller begeistern mich total. Etwas unverständlich ist für mich die schwache Grafik, doch darüber kann ich hinwegsehen. Was ich echt schade finde, ist, dass man den Ball vor dem Tor nicht mehr anschneiden kann und die Tore so wieder zufälliger und alle recht ähnlich aussehen. Freunde, macht euch für kommende *FIFA*-Abende bereit, jetzt kann's wieder losgehen!

DIE WERTUNG Wii

FIFA 09 ALL-PLAY

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

+ Spielerische Freiheit
+ Steuerungsmöglichkeiten für alle!
− Man benötigt eine kurze Eingewöhnungszeit
− Grafik und Sound wurden kaum verbessert

Steuerung: **89** Grafik: **82** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
88	**85**

FAZIT: FIFA 09 erklimmt dank großer Frische in der Steuerung den Fußball-Thron der Wii und wird mit Sicherheit jeden Fan der Serie erfreuen.

PUNKTLANDUNG Spektakuläre Treffer könnt ihr in den zahlreichen Replays erneut genießen.

BESSERWISSER Christophs Mii belehrt auch gern mal Profisportler.

BRENNBALL Kobe Bryant brennt und Dirk Nowitzki steht ratlos daneben.

FAKTEN

- Spielprinzip wie bei NBA Live 08
- Neue All-Star-Steuerung für Anfänger
- Dank Lizenzen alle Original-Teams der FIBA, NBA und WNBA
- 22 Spielerinnen der WNBA sind mit an Bord

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

NBA LIVE 09 – ALL-PLAY

Der Basketball-Knaller geht auf der Wii in die zweite Saison. Lohnt sich das Update?

Jeder soll's spielen können, so zumindest die Devise der neuen *All-Play*-Sportspiele für die Wii. Damit wagt EA Sports einen gefährlichen Spagat: Kann *NBA Live 09* Casuals und Profisportler gleichermaßen gekonnt an das virtuelle Stadion fesseln oder reißt dabei die Trainingshose?

UND WIE STEUERST DU?

NBA Live 09 bietet mehrere Steuerungsarten an. Im klassischen Modus haltet ihr die Wii-FB quer und dirigiert euren Sportler per Steuerkreuz oder mit dem Control Stick des Nunchuks, falls dieses angeschlossen ist. Gelangt ihr in Korbnähe, könnt ihr mit einer Wurfbewegung auf den Korb zielen, was dann auch erstaunlich oft mit einem Treffer belohnt wird. Bewegt ihr die Wii-FB zuerst nach oben und dann nach unten, führt ihr einen Korbleger aus. Kontrolliert ihr gerade einen Spieler ohne Ball, könnt ihr springen, indem ihr die Wii-FB nach oben bewegt, oder einem Spieler den Ball abnehmen, indem ihr eine Bewegung zur Seite ausführt. Benutzt ihr die neue All-Play-Steuerung, bewegen sich alle Spieler eures Teams selbstständig, ihr könnt aber jederzeit eingreifen.

GROSSE AUSWAHL FÜR GROSSE SPIELER

Mit der Vielfalt an Spielmodi legt EA einen glatten 3-Punkte-Wurf hin: Spielt ein schnelles Match, betreut euer Team eine komplette Saison durch oder schnappt euch Medaillen im Superstar-Challenge-Modus, in dem ihr Situationen der Saison 2007/08 meistern müsst. In kleinen Mini-Spielen vollführt ihr durch Gesten mit der Wii-FB Sprünge oder tretet bei einem Slam-Dunk-Contest an, und beim 2-gegen-2-Partymodus kommen Power-ups wie Eisenbälle oder Eisblöcke zum Einsatz. Ebenfalls ein echtes Highlight: Ihr bekommt das volle Paket sowohl amerikanischer als auch deutscher Lizenzen serviert – diesmal sogar mit Spielerinnen der Frauenliga WNBA garniert.

GEDÄMPFTER SPIELSPASS

Was sich bis jetzt fabelhaft angehört haben mag, zeigt sich im Spiel leider eher durchwachsen. Die Grafik scheint schon ein paar Saisons auf dem Buckel zu haben und die Bewegungssteuerung funktioniert zwar relativ gut, reagiert aber auch auf zielloses Gefuchtel oft mit einem präzisen Korbwurf. Zudem sind die Matches gegen den Computer ziemlich einfach zu gewinnen, da einige Attacken, insbesondere der Alley-Oop, mit viel zu hoher Wahrscheinlichkeit treffen. Die Mehrspielermatches machen dafür Spaß. Allerdings sollte man keine anspruchsvolle Simulation erwarten, sondern sich lieber auf ein lockeres Gameplay freuen, das sich auch für Neueinsteiger eignet. *NBA* bleibt wie bereits im Vorjahr ein netter Titel für zwischendurch – Schwächen im Gameplay verhindern aber, dass die Basketballsimulation auf der Wii voll einschlägt.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Der Zusatz All-Play verrät's: Hier sollen vor allem Videospielmuffel vor die Konsole gezerrt werden. Die Party-Spiele mit den Simpelbewegungen fand ich persönlich nur für kurze Zeit unterhaltsam, die All-Play-Steuerung halte ich gar für ziemlich überflüssig: Wer braucht schon ein Basketballspiel, bei dem man nur ab und zu das Handgelenk schüttelt und die Spieler von alleine durch die Gegend dribbeln? Jemand, der nebenbei Popcorn UND Cola in der Hand hat? Da machen Ballabnahme und Werfen mit der Wii-FB im normalen Modus zumindest in einer bunten Mehrspielerpartie schon mehr Laune. Ich wage allerdings zu bezweifeln, dass Fans von realistischen Sportsimulationen und langjährige NBAler in der All-Play-Fassung ihr persönliches Nirwana finden werden.

DIE WERTUNG Wii

NBA LIVE 09 – ALL-PLAY

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

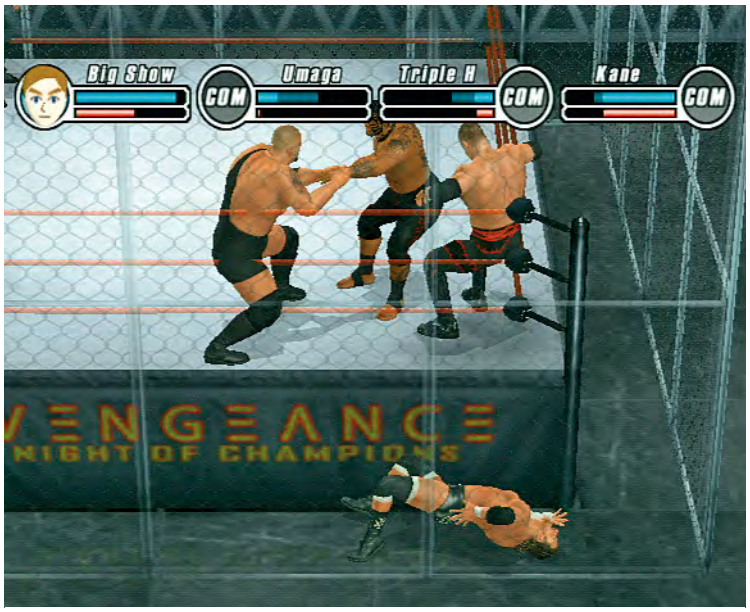
- \+ Mit allen Lizenzen inkl. der Bundesliga
- \+ Zahlreiche Spielmodi
- – Einige Techniken treffen viel zu häufig
- – Kaum Neuerungen zum Vorgänger

Steuerung: **81** Grafik: **66** Sound: **73**

MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **73**

FAZIT: Same procedure as every year, James. Mit mehreren Spielern recht spaßig, aber erwartet keine reinrassige Basketballsimulation.

ENTRANCE-GEFUCHTEL Bereits beim Einlauf der Wrestling-Superstars bewegt ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk und führt so coole Gesten aus.



HÖLLE IN DER ZELLE Ein großer Käfig schützt die WWE-Konkurrenten im Hell-in-a-Cell-Match vor Angriffen von außen.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

It's time to play the Game!

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Wrestling-Moves per Controller-Gesten
- Interaktive Einzüge der Wrestler
- Online-Matches via Wi-Fi-Connection
- 16:9- und 480p-Modi
- Neuer Road-to-Wrestlemania-Modus

TEXT
Maik Koch
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Wrestling sei kein richtiger Sport, behaupten die Gegner des sogenannten Sports Entertainments. Dafür seien die Kämpfe aber gut inszeniert, entgegnen die Fans der Show-Kämpfe. Mit *WWE SmackDown! vs. RAW 2009* kommt im November das alljährliche Update der Videospiel-Umsetzung inklusive vieler Verbesserungen auf die Wii. In der Vorschau-Version von *WWE SmackDown! vs. RAW 2009* haben wir keine Mii-Figuren gesichtet. Als wir die Test-Version in unsere Wii schieben, wählen wir nur für unser Profil einen Mii aus.

WWE-ACTION OHNE ENDE

Die größten Verbesserungen finden sich in Sachen Spielmodi des Wrestling-Titels. Während im Vorjahr Langeweile herrschte, bekommt ihr in *WWE SmackDown! vs. Raw 2009* wirklich viel geboten. Neben Hell-in-a-Cell-, Ladder- oder ECW-Extreme-Rules-Matches steigt ihr auch im Royal Rumble in den Ring. Dort befinden sich dann je nach Match-Situation bis zu sechs Wrestler gleichzeitig. Im neuen Road-to-Wrestlemania-Modus spielt ihr die Story eines WWE-Stars bis zum größten Event des Business. Hinzu kommt noch ein großer Karriere-Modus, ein Create-Mode, Multiplayer-Action für bis zu vier Spieler sowie eine Online-Funktion via Nintendo-Wi-Fi-Connection. Einen ausführlichen Bericht über den Online-Modus von *WWE SmackDown! vs. RAW 2009* lest ihr nach dem Erscheinen des Spiels auf www.n-zone.de.

GELUNGENES WWE-COMEBACK

Bereits beim Einmarsch eures Wrestling-Helden heizt ihr die Atmosphäre in der Halle mit Bewegungsgesten der Controller ordentlich auf. Die Steuerung in den Matches geht leicht von der Hand, sodass auch Neulinge schnell mitten im Geschehen sind. Insgesamt ist *WWE SmackDown! vs. RAW 2009* ein sehr guter Wrestling-Titel. Die einzigen Kritikpunkte sind die langen Ladezeiten und eine geringere Move-Anzahl als auf anderen Konsolen. Alle Schwächen aus der 2008er-Variante sind ausgebessert und lassen die Serie endlich auf der Wii ankommen.

DIE MEINUNG

MAIK KOCH:
Ich bin begeistert. Während ich beim Vorgänger im letzten Jahr noch fast eingeschlafen bin, gefällt mir *WWE SmackDown vs. RAW 2009* richtig gut! Schnelle Ring-Action im Royal Rumble, viele Waffen in ECW-Extreme-Rules-Matches und jede Menge WWE-Superstars lassen kleinere Grafikschwächen beim Publikum hinter sich. Einzig die Ladezeiten und eine begrenzte Move-Anzahl stören mich wirklich. Let's get ready to rumble!

DIE WERTUNG Wii

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Yuke's
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	7. November 2008
SPIELER	1-4

- \+ Viele WWE-Superstars
- \+ Große Match-Vielfalt
- \+ Hohe Langzeitmotivation
- − Lange Ladezeiten

Steuerung: **80** Grafik: **82** Sound: **83**

MEHRSPIELER **84** EINZELSPIELER **83**

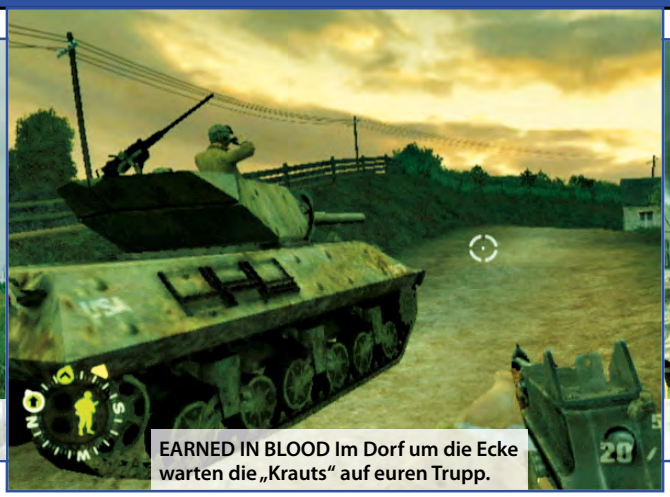
FAZIT: Nur die nervigen Ladezeiten, kleinere Texturschwächen und eine geringe Move-Anzahl verhindern eine Hit-Wertung.

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,– EURO

www.gamesandmore.de

EARNED IN BLOOD Taktik ist hier leider nur von geringer Bedeutung.



EARNED IN BLOOD Im Dorf um die Ecke warten die „Krauts“ auf euren Trupp.

ROAD TO HILL 30 Diese Plattform scheint ideal für einen Scharfschützen zu sein.

FAKTEN

- 3D-Shooter mit Bewegungssteuerung
- Die Klassiker BiA: Earned in Blood und BiA: Road to Hill 30 jetzt in einem Paket für die Wii umgesetzt
- Freigegeben ab 18 Jahren

BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

Zwei Kultspiele jetzt für die Wii – und dann auch noch zum Preis von einem! Mega-Schnäppchen oder Mogelpackung?

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Ubisoft bringt die beiden Klassiker *Brothers in Arms: Road to Hill 30* und *Brothers in Arms: Earned in Blood* als Sparpaket jetzt auch für die Wii. Basierend auf einer wahren Geschichte, spielt ihr in beiden 3D-Shootern – möglichst authentisch – die Ereignisse um einen Invasionstrupp kurz nach dem D-Day 1944 in Frankreich nach.

TECHNIK MANGELHAFT

Gespart wird bei beiden Titeln aber vor allem an einem: dem Spielspaß. Schade, denn der Titel hätte wirklich Potenzial, wenn wenigstens die altbackene Grafik flüssig laufen würde. Schließlich hatten die authentischen Gespräche und die realistischen Szenarien und Missionen in den ursprünglichen Fassungen eine ganz besondere Ausstrahlung. Doch die Wii-Version macht alles anders: Die ruckelige Grafik ist unterirdisch wie ein Bunker, da ihr kaum erkennen könnt, wo sich denn nun eigentlich Gegner befinden, geschweige denn wo ihr als Nächstes hinmüsst. Zielen wird mit der ungenauen Steuerung zur Glückssache und bis ihr euren Blick gedreht, einen Soldat befehligt oder gar eine Granate mit einem zusätzlich eingeblendeten Cursor punktgenau geworfen habt, ist der Krieg bereits zu Ende. Ab und zu produzieren beide Titel sekundenlange Aussetzer, die jegliches Vorwärtskommen unmöglich machen. Der Pausenmodus, in dem ihr in Ruhe das Schlachtfeld betrachten könnt, verwandelt euren Fernsehschirm in grün-graues Geflimmer und selbst die Sprachausgabe ist immer wieder für einen Lacher gut, etwa wenn sich ein Soldat im Intro der ersten Mission beim Durchzählen vor dem Absprung aus einem Flugzeug verzählt (!).

GESCHENKT IST ZU TEUER

Da euer Bildschirmkrieger sowieso ziemlich schnell das Zeitliche segnet, seht ihr die französischen Radieschen häufiger von unten als von oben, was die Ruckelorgien nicht gerade weniger frustrierend wirken lässt. Aber dazu noch lange Ladezeiten und sperrangelweit offene Tore, durch die man nicht hindurchgehen kann, obwohl es die anderen Soldaten tun? Die wenigen lichten Momente, in denen das Konzept mal aufgeht, reichen da leider absolut nicht aus, um all diese Spaßbremsen wettzumachen. Und zwei gleich schlechte Spiele zum Preis von einem anzubieten, macht die ganze Sache nicht gerade besser. Denn beide Klassiker sind leider einfach nur gleich miserabel umgesetzt… Dieses Machwerk würde noch nicht mal die 80 Prozent erreichen, wenn man die Wertungen beider Titel addieren würde.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Brothers in Arms erinnerte mich spontan an den Spruch: „Krieg ist doof, hat aber geilen Sound.“ Obwohl … hier hat er noch nicht mal das. Was ist den Programmierern da bloß dazwischengekommen? Der Zweite Weltkrieg? Im Ernst, dieses halbgare, technisch fehlerhafte Zeugs hat der Wii gerade noch gefehlt. Dank dieser Umsetzung hat wohl jeder noch so wohlmeinende Shooter-Fan nach spätestens fünf Minuten mit *Earned in Blood* ODER *Road to Hill 30*(%?) genug vom – doof gemachten – Krieg.

DIE WERTUNG Wii

BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

GENRE	3D-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Gearbox
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Wer das gespielt hat, wird Pazifist
\- Auf dem N64 gab es schönere Titel
\- Steuerung langsam und umständlich
\- Lange Ladezeichen – für nichts

Steuerung: **46** Grafik: **30** Sound: **58**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**38**

FAZIT: Diese Portierung krankt leider an der völlig vermurksten Umsetzung. Schade, dieser Titel hätte der Wii sicher gutgetan …

SIMCITY CREATOR

Lohnt es sich, den Bürgermeisterstuhl auf der Wii einzunehmen?

VIDEO AUF DVD

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Bereits seit 1989 fesselt die *SimCity*-Reihe Hobbystädtebauer vor dem Bildschirm. Nun ist zum ersten Mal ein Ableger der Serie auch für Wii erhältlich. Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl: Zum einen der Missionsmodus, in dem ihr jeweils ein Ziel erfüllen müsst, etwa ein spezielles Gebäude errichten. Im freien Modus baut ihr auf einem selbstgewählten Areal eure eigene Metropole, errichtet Wohnviertel, versorgt eure Gebäude mit Strom und verwaltet Steuern und Finanzen – *SimCity* eben. Ihr könnt mit den angesiedelten Sims plaudern oder per Helikopterrundflug eure Kreation bestaunen. Wer mag, kann sein mühsam errichtetes Städtchen mithilfe seiner bevorzugten Katastrophe wieder dem Erdboden gleichmachen. Leider trübt die umständliche Steuerung das Bauvergnügen: Mit der Wii-FB müsst ihr kleine Fleckchen auf der Übersichtskarte erwischen und gleichzeitig die Kamera zu den Seiten schwenken. So werden elementare Spielfunktionen schnell friemelig.

Wer sich von der Steuerung und dem comichaften Look nicht abschrecken lässt, kann ein Probespiel wagen, sollte nach Möglichkeit aber ausnahmsweise zur komfortableren und innovativeren DS-Version greifen.

DIE WERTUNG Wii

SIMCITY CREATOR

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2 (online)

Steuerung: **57** Grafik: **76** Sound: **61**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **74**

FAZIT: Bedauerlich ist die fummelige Steuerung. Sim-City-Veteranen können dennoch einen Blick riskieren.

NIGHTLIFE Bei Nacht kommen eure selbstkonstrierten Metropolen gut zur Geltung.

KATASTROPHAL Wer mühevoll aufbaut, darf auch wieder kaputt machen!

MYSIMS KINGDOM

Die Sims in Aufruhr: Roland braucht neuen Schwung für sein Königreich!

VIDEO AUF DVD

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

König Roland stellt fest, dass sein Reich mehr Pep vertragen könnte. Neue Ländereien und Bewohner müssen her! So veranstaltet er kurzerhand ein magisches Turnier, um einen würdigen Zauberstabträger herauszufiltern. Euer Alter Ego, der Schweinehirte Sam, schnappt sich das begehrte Teil. Nachdem er die eigene Tochter, Prinzessin Butter, schnell mit einem Einhorn abgespeist hat, beauftragt euch der kuchensüchtige Monarch, sein Königreich aufblühen zu lassen und neue Untertanen zu gewinnen. Mit eurem neuen, magischen Utensil könnt ihr allerhand anstellen: Verschiebt Holzplatten, säubert Grundstücke und baut darauf Häuser ganz nach eurem Geschmack. In typischer *Sims*-Manier könnt ihr euch mit anderen Bewohnern anfreunden und natürlich auch die passende Inneneinrichtung herbeizaubern. Später gibt's auch neue Inseln zu entdecken, Die knuddelige Optik und simple Minispiele wie Holzhacken oder Metalle schürfen dürften hauptsächlich jüngere Spieler ansprechen, diese werden allerdings ihren Spaß an der Entdeckung und Gestaltung des quietschbunten magischen Königreichs haben.

DIE WERTUNG Wii

MYSIMS KINGDOM

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **78** Grafik: **70** Sound: **72**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **71**

FAZIT: Der neueste Ableger der Sims-Reihe ist dank kindgerechter Aufmachung hauptsächlich für jüngere Abenteurer geeignet.

KINDERLEICHT Ein bisschen hacken, ein bisschen bauen, …

… fertig ist das neue Königreich!

COMIC-STIL Im Spiel werden die Dialoge durch Textblasen und solche Comic-Figuren erzählt. Es gibt aber auch Render-Videos.

MEGA-ANGRIFF Um solch ein Effektgewitter auf den Bildschirm zu zaubern, müssen beide Specrobes gemeinsam angreifen.

87 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

85 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

FAKTEN

- Begebt euch auf die Suche nach 75 neuen Spectrobes
- Verbindungsmöglichkeit mit dem Vorgänger
- Rallens Partnerin Jeena ist nun ebenfalls spielbar

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

SPECTROBES – JENSEITS DER PORTALE

Erfolgreicher Herausforderer – Disneys zweites Spectrobes-Spiel ist einer wirklich spannende Alternative zu den Pokémon-Titeln!

Alle sind im Sammelfieber! Die Pokémon kämpfen seit Jahren auf Handhelds und Heimkonsolen gegeneinander und auch die Digimon sind einfach nicht aus der Welt zu kriegen. Und nun kam mit *Dinosaur King* noch ein weiterer Vertreter des Sammel-Genres, nur fing man dort anstatt allerlei Fabelwesen eben die titelgebenden Dinosaurier. Disney Interactive wird in Kürze wieder ein Wort in dieser Videospielsparte mitreden: Denn jetzt erscheint die Fortsetzung zum gelungenen *Spectrobes* für den Nintendo DS! Wir dürfen also gespannt sein, ob nun die *Pokémon*-Herrschaft endet und vielleicht ein neuer Rollenspiel-Stern mit Suchtpotenzial auf uns zukommt.

WIEDER AUF PATROUILLE

Nachdem Rallen und Jeena, zwei intergalaktische Offiziere, das Universum gerettet haben, nimmt ihr Leben wieder seinen gewohnten Gang. Im ersten Teil des Monstersammel-Spektakels mussten die beiden nämlich den Krawl – fiesen außerirdischen Invasoren – das Handwerk legen. Nachdem ihr das mithilfe eurer kleinen Helferlein – den sogenannten Spectrobes – geschafft habt, dürft ihr endlich wieder in Ruhe das Universum durchstreifen und für Recht und Ordnung sorgen. Doch schon bald naht neues Unheil: Auf eurer Tour durch die unendlichen Weiten des Alls findet ihr plötzlich ein merkwürdiges Portal. Durch dieses und viele weitere Portale schlüpfen urplötzlich völlig neue Feinde, die euch auch sogleich Ärger machen! Um die Gegner in ihre Schranken zu verweisen und zurückzuschlagen, bleibt euch also nur eines übrig: Ihr müsst euch wieder auf die Suche nach den sagenumwobenen Spectrobes machen. Denn nur mit deren Hilfe könnt ihr gegen die neuen Invasoren gewinnen,

BUDDEL-PROFI Mit der Zeit schaltet ihr neue Werkzeuge frei, die euch das Ausgraben der Fossilien deutlich erleichtern.

QUAL DER WAHL Welches Spectrobe soll es sein? Bedenkt, dass es sich lohnt, passende Paarungen zu bilden!

die noch viel gefährlicher als ihre Vorgänger, die Krawl, sind.

IMMER FRÖHLICH BUDDELN ...

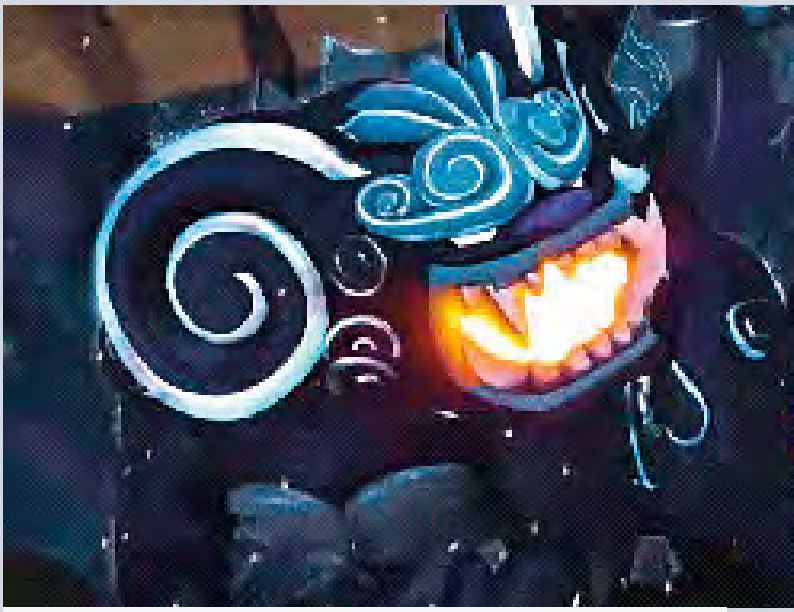
Schnell findet ihr heraus, dass die Portale in weit entfernte, fremde Dimensionen führen. Und wie es der Zufall so will, gibt es dort auch Spectrobes – und zwar völlig neuartige Rassen und Arten, wie ihr sie nie auf den bisherigen Planeten gefunden habt. Also schnappt ihr euch euren kleinen Begleiter, ein Spectrobe, das etwas an einen Hund erinnert, und bereist die einzelnen Orte. Sofort werdet ihr in den Startgebieten angegriffen, und wehrt euch in Rallens Haut gegen eure Feinde mit einem Schwert, einer Pistole und Fausthieben. Jeder besiegte Gegner heilt eure mitgebrachten Spectrobes. Berührt ihr jedoch einen der Tornados innerhalb der Levels, sind eure Kreaturen an der Reihe. In Zweierteams kämpfen diese jeweils gegen ihre Feinde. Dabei läuft das Echtzeitkampfsystem durchgehend flüssig ab und geht leicht von der Hand. Ihr steuert jeweils ein Monster, das zweite übernimmt die KI – jedoch könnt ihr jederzeit zwischen den beiden Figuren wechseln. So startet ihr allerhand Attacken und landet sogar mächtige Finisher, wenn eure zwei Spectrobes genug Spezialenergie aufgeladen haben.

Nachdem ihr ein Gebiet von Feinden gesäubert habt, wählt ihr euren Begleiter via Stylus und schon scannt dieser die Planetenoberfläche für euch. Sollte dort ein Fossil vergraben sein, gibt euch ein Alarm umgehend Bescheid. Sofort zückt ihr eure Ausgrabungswerkzeuge und macht euch an die Arbeit. Anders als im Vorgänger haben die Oberflächen der Planeten nun viel mehr Einfluss auf die Grabungsarbeiten, so kommt ihr mit normalen Stylus-Hieben nicht durch dichtes Eis, sondern benötigt schweres Bohrgerät. Sand, der auf euren Fossilien liegt, muss ebenfalls weggeblasen werden, wobei das Mikro des DS zum Einsatz kommt!

Habt ihr dann ein Fossil endlich aus dem Boden befreit – sei es als Nahrung für eure vorhandenen Spectrobes oder als neuen Kameraden für eure kleinen Monster – bringt ihr dieses zurück zu eurem Raumschiff. Dort erweckt ihr die teils putzigen Biester im Inkubator, indem ihr mit eurer Stimme eine bestimmte Tonhöhe erreicht und haltet. Je nachdem, wie ihr dabei klingt, ändern sich sowohl das Aussehen als auch die Eigenschaften der Spectrobes. Wer also alle Kreaturen sammeln will, sollte mit vielen Freunden tauschen! Einmal erweckt, könnt ihr euer kleines Tier nun hegen und pflegen, bis es zu einer großen und kampfstarken Bestie herangewachsen ist, die sich euren Feinden tatkräftig in den Weg stellt.

„Wir dürfen also gespannt sein, ob nun die Pokémon-Herrschaft endet!“

GLÜCKLOSE SCHATZSUCHE Der Bodenradar hat nichts gefunden. Ihr müsst also woanders nach Fossilien und Kristallen suchen.



AUGENWEIDE Die Rendervideos sind schön anzusehen. Besonders das Design der Spectrobes ist dort gleich noch einmal so hübsch.

SIND DIE POKÉMON BESIEGT?

Spectrobes bietet also spannende Unterhaltung für Spieler mit Sammelleidenschaft. Grafisch steckt *Spectrobes – Jenseits der Portale* die Pokémon mit links in die Tasche. Durch die Verfolgerperspektive wirken die auf der 3D-Engine des Vorgängers basierenden Welten deutlich lebendiger, und auch jedes einzelne Spectrobe ist genau wie seine Angriffe fantastisch umgesetzt! Auch der Sound ist gelungen, die Sequenzen und Planeten sind immer passend untermalt. Die Story, die euch mindestens 40 Stunden beschäftigen soll, ist ebenfalls fesselnd und durch die vielen verschiedenen Monster, die es zu finden gibt, ist der Motivationsgrad extrem hoch.

Die vielen kleinen und großen Neuerungen wie das überarbeitete Kampfsystem, die neue Ansicht und zahlreiche weitere kleine Verbesserungen machen aus *Spectrobes* einfach ein wundervolles Spielerlebnis. Der nächste *Pokémon*-Nachfolger muss schon einiges bieten, um den Spectrobes die Stirn zu bieten. Denn *Spectrobes* hat tolle Features zu bieten: So könnt ihr online gegen Freunde kämpfen und eure Wesen tauschen. Sogar mit dem Vorgänger ist das Tauschen von Items und Spectrobes möglich, wodurch euch das Entwickeln der neueren Kreaturen natürlich sofort leichter fällt.

Die größte Neuerung jedoch ist die Unterstützung von DGamer. Dieses kleine Programm soll nun auf allen noch folgenden Spielen von Disney Interactive vorhanden sein. Dadurch erhalten alle Spieler auf ihrem DS eine Art Online-Community, können sich über ihren DS zum Spielen verabreden und allerlei andere, nützliche und lustige Features nutzen. Man darf gespannt sein, wie Disney diesen Sektor weiter ausbaut! Da auch geplant ist, das *Spectrobes*-Universum zu erweitern, stehen uns sicherlich noch einige Knüller bevor! Und bis es so weit ist, vergnügen wir uns in der Redaktion mit *Spectrobes – Jenseits der Portale*. Also dann, wir müssen weiterbuddeln – denn ein so empfehlenswertes Spiel haben wir lange nicht mehr in der Hand gehabt!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Mit *Spectrobes – Jenseits der Portale* kann man einfach nur zufrieden sein. Ich will ehrlich sein: Im ersten Teil gab es wirklich Dinge, die einem die Spielfreude nahmen, so zum Beispiel das unausgereifte Kampfsystem. Aber egal, was man am Vorgänger zu mäkeln hatte, hier gibt es nichts mehr auszusetzen. Jeglicher Fehler, den das Spiel hatte, wurde ausgebessert. Das Kampfsystem ist nun flott und macht unglaublichen Spaß, die neue Ansicht und verbesserte Grafik begeistert ebenfalls und die Story ist fesselnd und voller Überraschungen. Wer *Spectrobes* mochte, wird den zweiten Teil lieben. Und auch ansonsten muss man sich den Titel einfach ansehen!

DIE WERTUNG DS

SPECTROBES – JENSEITS DER PORTALE

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Disney Interactive Studios
ENTWICKLER	Jupiter Corporation
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	20. November 2008
SPIELER	1-4

- \+ Lange Spielzeit
- \+ Fesselnde Story
- \+ 75 neue Monster
- – Spielverlauf ist etwas monoton

Steuerung: **86** Grafik: **86** Sound: **84**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**87**

FAZIT: Zu 100% empfehlenswertes Rollenspiel, das süchtig macht! Wer einmal anfängt, hört so schnell nicht wieder auf!

Deine Wünsche wurden erhört.

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Wario Land - The Shake Dimension (Wii)
Art-Nr.: A19926

48,79 €

USK: 6 Jahre 73

Wario Land - The Shake Dimension bietet Jump'n'Run-Action im Cartoon Stil! Das Game führt Euch um die halbe Welt. Böse Piraten haben Wario einen großen Schatz geklaut. Um das Gold zurück zu erobern, müsst Ihr 20 unterschiedliche und umfangreiche Welten durchqueren.

Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Art-Nr.: Ao8028

48,90 €

USK: 12 Jahre 73

Star Wars - The Force Unleashed (Wii)
Art-Nr.: A16644

57,50 €

USK: 12 Jahre 86

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Art-Nr.: A20236

48,50 €

Lieferbar zum Release*
USK: ohne Beschr. 73

Mario Kart inklusive Wii Wheel (Wii)
Art-Nr.: A16749

46,95 €

USK: ohne Beschr.
70

Zubo (DS)
Art-Nr.: A19864

38,90 €

USK: 6 Jahre 58

Sonic Chronicles (DS)
Art-Nr.: A18743

35,90 €

USK: 6 Jahre 54

Welcome to the other site!

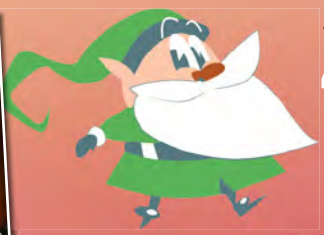
sqoops

www.sqoops.de

Nintendo Wii + Wii Sports
Art-Nr.: A08600
247,90 €

Guitar Hero: On Tour (DS)
Art-Nr.: A18293
49,50 €
USK: ohne Beschr. 74

Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers
(Wii) Art-Nr.: A20109
(DS) Art-Nr.: A20074
je 38,90 €
USK: 6 Jahre 58



Samba de Amigo (Wii)
Art-Nr.: A18016
49,50 €
USK: ohne Beschr. 74

de Blob (Wii)
Art-Nr.: A19719
48,90 €
USK: 6 Jahre 73

Disaster: Day of Crisis (Wii)
Art-Nr.: A20504
48,90 €
USK: 16 Jahre 73

SpongeBob: Die Macht des Schleims
(Wii) Art-Nr.: A20111
USK: 6 Jahre
(DS) Art-Nr.: A20075
USK: ohne Beschränkung
je 38,90 €
58

Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf **www.sqoops.de**

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

Wandkalender 2009
SpongeBob Art-Nr.: A18884
Simpsons Art-Nr.: A18882
Pokémon Art-Nr.: A18879

je **9,95 €**
15

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

T-Pack Classic NDS Lite for Girls color pink
Art-Nr.: A18527
19,90 € 10

Full Pack Master Set SpongeBob Brooklyn
Art-Nr.: A18523
28,90 € 14

Nintendo DS Lite hellblau
Art-Nr.: A18662
141,00 €

LEGO Batman (DS)
Art-Nr.: A19227
38,90 €
USK: 6 Jahre 58

Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Art-Nr.: A20070
38,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: 6 Jahre 58

SpongeBob Schwammkopf - Die Kreatur aus der krossen Krabbe (DS)
Art-Nr.: A07477
17,75 €
USK: ohne Beschr. 27

AB EINEM WARENWERT VON 50 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE WICHTELWERFEN-TASSE!**
Einfach den Code **Tasse_NZ** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops.de

90
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Enthält über 130 Rätsel
- Steuerung ausschließlich per Stylus
- Geniale Zeichentrick-Zwischensequenzen
- Neue Rätsel per Download
- Spielzeit etwa 15 Stunden
- In Japan erscheint bald der dritte Teil

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

EXTRA-RÄTSEL Im Spiel findet ihr ein zerrissenes Bild, das ihr wieder zusammenpuzzeln müsst.

LEICHTER EINSTIEG Die ersten Rätsel des Spiels sind noch sehr einfach zu lösen.

PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF

Knobelfüchse aufgepasst: Dieses Spiel lässt eure Köpfe rauchen!

Was für ein seltsamer Fall! Der steinreiche Baron Reinhold ist verstorben und hinterließ einen äußerst rätselhaften letzten Willen. Wer das Geheimnis um den goldenen Apfel lüftet, dem gehört sein ganzes Vermögen. Doch niemand weiß, was dieser goldene Apfel ist, und niemandem gelang es, dieses Rätsel zu lösen – bis jetzt! Denn ihr spielt nicht irgendwen, sondern den blitzgescheiten Professor Layton, der zusammen mit seinem Assistenten Luke nach St. Mystere reist, ein verstecktes Dörfchen, in das sich Baron Reinhold in seinen letzten Lebensjahren zurückzog. Doch irgendetwas stimmt nicht mit diesem Ort und seinen Einwohnern. Außerdem stolpert ihr bald mitten in einen Mord, es gibt Entführungen und euch ist eine dunkle Gestalt auf den Fersen. Ihr habt es also nicht nur mit dem Rätsel um den goldenen Apfel zu tun, sondern müsst noch viele weitere Geheimnisse lüften.

RÄTSEL OHNE ENDE

Im Spiel bewegt ihr euch per Stylus-Tipp durch die Straßen St. Mysteres und sprecht mit den Bewohnern, um Näheres über den Baron und all die rätselhaften Ereignisse zu erfahren. Seltsamerweise scheinen alle Leute gewaltige Rätsel-Fans zu sein, denn kaum ein Dialog endet, ohne dass ihr eine kleine Kopfnuss zu lösen habt. Die über 130 Rätsel, die ihr finden könnt, bilden das eigentliche Herz des Spiels. Stets sind es kleine Aufgaben, etwa Scherzfragen, Mathe-Rätsel, Schiebepuzzles, Logik-Knobeleien oder Suchbilder. Die Auswahl ist üppig und deckt alle erdenklichen Rätselarten ab. Ihr löst jede Aufgabe per Stylus, indem ihr die Lösung aufschreibt, einkringelt oder einzeichnet. Pro Rätsel stehen euch bis zu drei Tipps zur Verfügung, die ihr jedoch kaufen müsst. Die dazu nötigen Münzen sind quer durch die Spielwelt versteckt. Tippt einfach auf alle Gegenstände, die ihr seht. Auf diese Weise findet ihr auch viele versteckte Rätsel.

WUNDERSCHÖNER LOOK

Der Spielablauf ist unglaublich motivierend. Jede Aufgabe hat diese perfekte Häppchen-Größe. Nach einigen Minuten Grübeln habt ihr entweder eine Lösung oder lasst die Frage erst einmal eine Weile ruhen – doch auf jeden Fall habt ihr Lust auf ein weiteres Rätsel. Da ist es auch gar nicht störend, dass es nahezu keine Adventure-Elemente gibt, obwohl sich *Professor Layton* wie eines steuert. Vielmehr müsst ihr lediglich eine gewisse Anzahl Rätsel lösen, um an bestimmten Stellen weiter zu kommen.

FUNDGRUBE Alle ungelösten Rätsel, die aufgrund der Story nicht mehr verfügbar sind, findet ihr in einer Sammelstelle..

TOLLE IDEEN Gerade die Schieberätsel sind dank Stylus-Steuerung sehr spaßig.

SCHRULLIG Wetten, dass er uns gleich ein Rätsel erzählt? Das tut jeder in St. Mystere.

Dass der ungewöhnliche Mix aus Grübel-Kost und Adventure so gut funktioniert, liegt an der tollen Inszenierung der Geschichte. Alle Grafiken sind liebevoll gezeichnet und die phänomenalen Anime-Zwischensequenzen sind ein Genuss für Auge und Ohr. Schade, dass es davon nur sehr wenige gibt. Doch gerade gegen Ende des Spiels wird die Story noch einmal richtig filmreif und überrascht euch mit einigen cleveren Wendungen. Sie wäre auch toller Stoff fürs Kino!

RUNDUM EIN HIT!

Mit *Professor Layton* gelingt Level-5 ein wahrer Überraschungs-Coup. Niemals hätten wir gedacht, dass es eine gute Idee sein könnte, eine Rätselsammlung als Adventure zu präsentieren. Doch es funktioniert erstaunlich gut. Die Kopfnüsse machen allesamt Spaß und die Story motiviert zum Weiterspielen. Etwas seltsam ist aber schon, dass nahezu jedes Gespräch in ein Rätsel mündet, weil das teilweise ganz schön erzwungen wirkt. Ein wenig Mathe- und Logik-Verständnis solltet ihr haben, um erfolgreich hinter das unglaubliche Geheimnis von St. Mystere zu kommen. Für Grundschüler sind die Aufgaben sicherlich zu schwer, während erfahrene Knobler viele Rätsel in Windeseile lösen können.

Falls ihr das Spiel bereits beendet habt, gibt es immer noch einen Grund, dazu zurückzukehren. Zum einen lohnt es sich, alle versteckten Rätsel und Bonus-Objekte zu finden. Zum anderen wartet wöchentlich ein neues Rätsel als Online-Download. Wer also Lust auf etwas Gehirnakrobatik hat, den sterilen Stil eines *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* jedoch nicht mag, der findet hier sein Traumspiel. Wir warten nun ungeduldig auf ein Europa-Release des zweiten Teils.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ich bin verliebt! Schon lange nicht mehr hat mich ein Spiel so verzaubert, so in seinen Bann gezogen und nicht ruhen lassen, bis ich es endlich durchgespielt hatte. Die Story ist so liebenswert inszeniert und die kleinen Rätsel-Happen machen solchen Spaß – ich habe eine regelrechte Rätsel-Sucht entwickelt. Inzwischen ist das Spiel längst durchgespielt, doch ich zocke es immer noch gern. Ich zücke beispielsweise bei einer langweiligen Autofahrt den DS und drücke ihn mit den Worten „Hier, lös doch mal das Schiebepuzzle da!“ in die Hände eines Freundes. Fünf Minuten später gibt es einen DS-Fan mehr.

DIE WERTUNG DS

PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Level-5
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	7. November 2008
SPIELER	1

- \+ Der Umfang ist wirklich stattlich
- \+ Wunderschöne Zwischensequenzen
- \+ Das Gros der Rätsel ist sehr gelungen
- – Die Hintergrund-Musik kann nerven

Steuerung: **86** Grafik: **88** Sound: **84**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **90**

FAZIT: Ein ganz großes Spiel für den DS. Falls ihr Knobeleien und Rätseln etwas abgewinnen könnt, ist Professor Layton einfach ideal.

GESTATTEN, MIA FEY! Am Anfang des Spiels übernehmt ihr Fälle dieser Strafverteidigerin.

GESUNDHEIT! Wie immer sind die Charaktere hoffnungslos überzeichnet.

BEWEIS GEFÄLLIG? Diese Starkstromkabel werden im weiteren Verlauf noch eine große Rolle spielen.

DREIECKSBEZIEHUNG Phoenix ist alles andere als ein treuer Partner. Da gibt's viele Überraschungen!

DIE MEINUNG

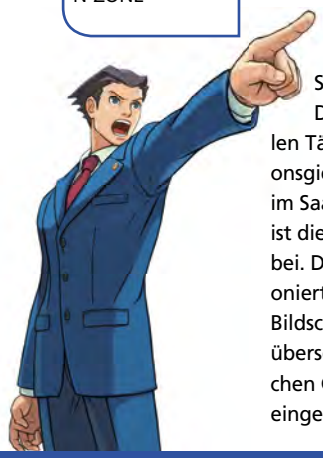
CHRISTOPH KRAUS:
Auf den ersten Blick könnte man meinen, die *Ace Attorney*-Serie sei strunzlangweilig. Es gibt keine Action-Sequenzen, niemand schießt dem anderen die Rübe ab, es explodieren keine Pulverfässer und Endbosse kommen auch nicht drin vor. Ich würde sogar so weit gehen, dem „Spiel" diesen Titel abzuerkennen und es eher als „Buch" einzuordnen – denn die Textfülle, die man bei *Trials and Tribulations* lesen muss, ist gigantisch! Die aktuelle Version hat gegenüber den letzten beiden Episoden aber leicht die Nase vorn, schließlich gibt es jetzt fünf statt vier Fälle. Das erklärt auch das eine Prozent Wertungsunterschied. Ich bitte euch: Schaut euch mindestens einen Teil der Serie an und bildet euch dann eure Meinung – denn komplett ignorieren sollte diesen Star-Anwalt (und seine liebreizende Kollegin Mia) niemand!

PHOENIX WRIGHT:
ACE ATTORNEY – TRIALS AND TRIBULATIONS

FAKTEN

- Fünf komplexe Fälle
- Steuerung via Touchpen
- „Einspruch!" auch via Mikrofon-Kommando möglich
- Spielbare Anwälte: Phoenix und Mia
- Nur ein Speicherplatz
- Deutsche Texte

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



Phoenix im Dauer-Einsatz: Droht irgendwann der Serien-Burnout?

Der gute Phoenix Wright kann einem ganz schön leid tun. Im ersten Fall von *Trials and Tribulations* hat er nicht nur mit einer schweren Erkältung zu kämpfen, die den ganzen Gerichtssaal in eine Bazillenbaracke verwandelt, sondern sieht sich auch eines Mordes bezichtigt. Das muss nun die unsichere Mia, ihres Zeichens Strafverteidigerin und Mentorin von Phoenix, wieder geradebiegen. Und das ist gar nicht mal so leicht, denn der Titelheld ist – bedingt durch seine geschwächte Gesundheit – nicht ganz auf der Höhe und verstrickt sich in immer mehr Widersprüche. Im Verlauf des Spiels übernehmt ihr dann aber doch irgendwann die Rolle von Phoenix. So überprüft ihr also Beweise, nehmt Zeugen in den Schwitzkasten, sammelt wertvolle Dokumente, sprecht mit potenziellen Tätern und müsst bei aller Informationsgier aufpassen, dass ihr dem Richter im Saal nicht auf die Nerven geht – sonst ist die Verhandlung bald vorzeitig vorbei. Die Steuerung via Touchpen funktioniert dabei ganz formidabel, auch die Bildschirmtexte sind gewohnt erstklassig übersetzt. Und sogar die Texte auf manchen Gegenständen wurden vorbildlich eingedeutscht!

STILLSTAND IST RÜCKSCHRITT

Bei aller Liebe zur *Ace Attorney*-Serie lässt sich allerdings eine gewisse Schwermut nicht von der Hand weisen: Ob Schauplätze, Darsteller, Gameplay-Elemente oder Musikfragmente – der neueste Teil macht zwar wenig falsch, aber auch kaum etwas besser als die Vorgänger. Heißt also: Wer die Vorgänger bereits kennt und wem Fortschritte (technischer, spielerischer und inhaltlicher Natur) wichtig sind, der könnte diesmal enttäuscht werden. Sind es nicht gerade die kleinen Neuerungen, auf die wir Fans so sehr stehen? Davon gibt es leider nicht allzu viele – sogar manche Charakter-Animationen hat man 1:1 übernommen. Und ist es nicht mal endlich Zeit, den Richter der Serie durch einen anderen zu ersetzen? Ein klein wenig seltsam finden wir auch, dass Phoenix' drittes Abenteuer nach der ersten *Apollo Justice*-Episode erscheint. Mit der Chronologie der Spiele-Veröffentlichung nimmt es Nintendo offenbar nicht allzu genau. Warum kommt Mia Fey ausgerechnet zwei Jahre nach (!) der Handlung von *Trials and Tribulations* bei einer Recherche ums Leben? Wir sind verwirrt.

DIE WERTUNG DS

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Capcom
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Diesmal wieder mit fünf Fällen
- \+ Sehr gute Spannungskurven
- – Langsam verliert die Serie an Reiz
- – Schon wieder dieselben Protagonisten

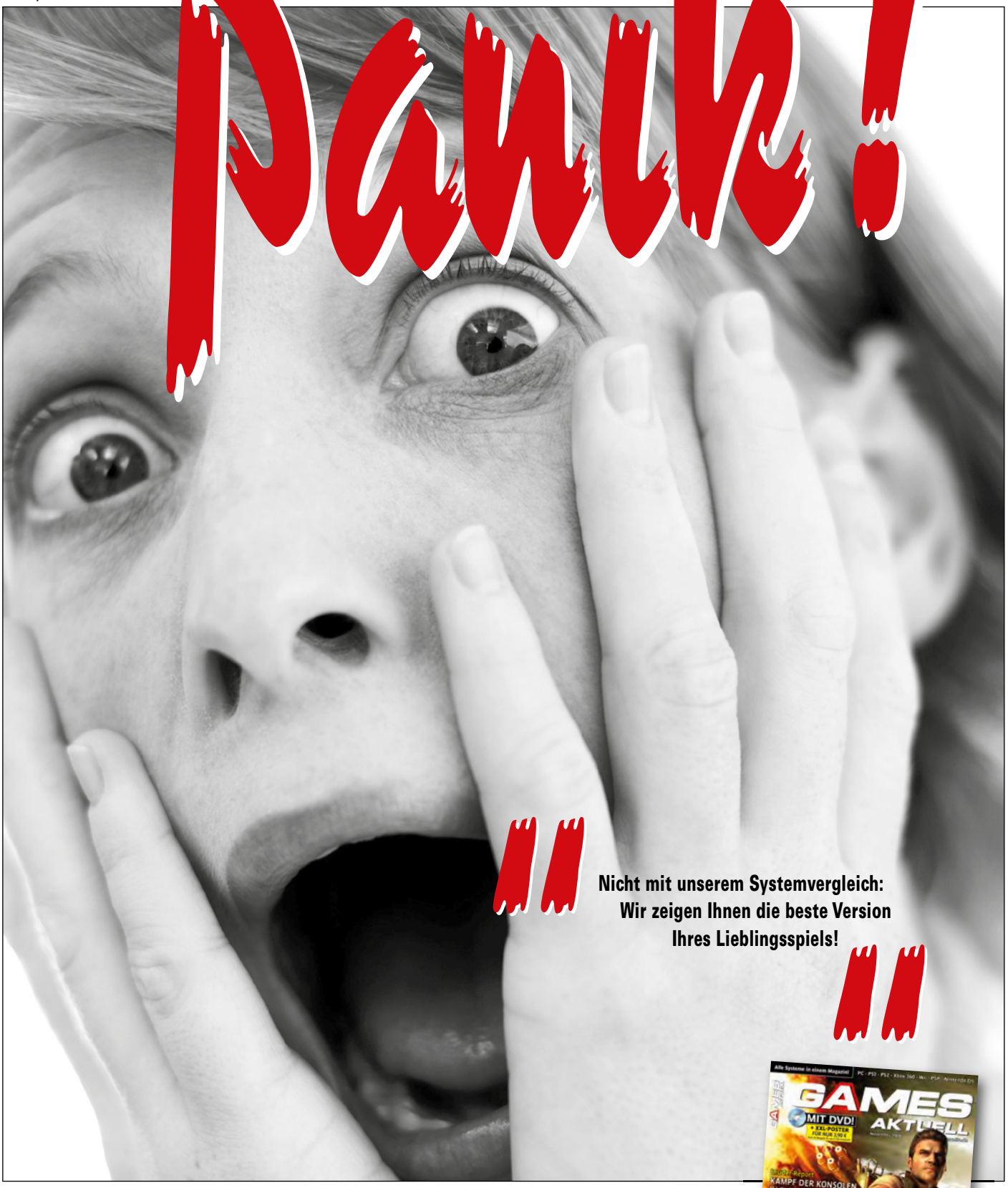
Steuerung: **75** Grafik: **67** Sound: **80**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**85**

FAZIT: Langsam machen sich leichte Abnutzungserscheinungen breit. Objektiv betrachtet aber einer der besten Teile!

www.cynamite.de

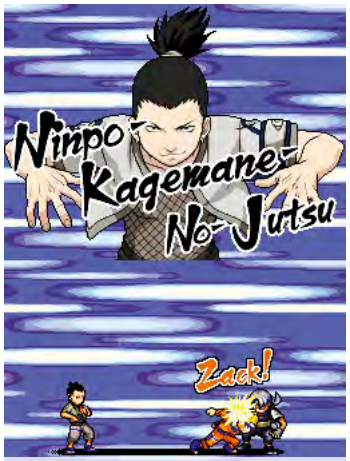
Panik?!



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin



SPEZIALANGRIFF Die Supertechniken sind nett in Szene gesetzt.

KOPFSTOSS Hier zeigt unser Held seinen Gegnern, was in ihm steckt.

FRAUENPOWER Sakura beweist, dass auch sie richtig zuschlägt.

KLETTERMAXE Selbst hohe Wände erklimmt ein Ninja mit links.

NARUTO NINJA COUNCIL 2 EUROPEAN VERSION

FAKTEN

- Alle bekannten Helden aus der ersten Naruto-Staffel
- Die Story entspricht der des Anime
- Charaktere besitzen individuelle Teamangriffe

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Nudelsuppen-Ninja Naruto ist zurück!

Naruto ist zurück! Langjährigen Fans der Serie kommt die Story des neuen DS-Titels sofort bekannt vor: Nachdem Kakashis Ninja-Truppe um den wilden Naruto, den coolen Sasuke und die kesse Sakura allerhand Missionen absolviert und mächtige Feinde wie den Schlangenninja Orochimaru bekämpft haben, passiert etwas Schreckliches: Orochimaru will Narutos Dorf einnehmen und sich die Macht des neunschwänzigen Fuchsungeheuers einverleiben, das in unserem Helden versiegelt ist. Natürlich könnt ihr das nicht zulassen und stellt euch dem Bösewicht und seinen fünf Untergebenen in den Weg.

KONOHA IN GEFAHR

Um das Dorf Konoha zu beschützen, kämpft ihr euch nun durch sieben zweidimensional scrollende Levels und nutzt eure Ninja-Techniken gegen alle möglichen Feinde. Kombos und Spezialangriffe führt ihr mit den Tasten eures DS aus, selbst komplizierte Manöver gehen dabei leicht von der Hand. Solltet ihr doch einmal in die Bredouille kommen, könnt ihr per Druck auf den unteren Screen Verstärkung aus eurem Team herbeirufen. So bindet Shikamaru die Gegner mit seinen Schattenkünsten an sich oder Sasuke teilt eure Feinde mit seinem Chidori entzwei. Wer in eurem Team ist, dürft ihr vor den Missionen selbst bestimmen, so lohnt sich auch mehrmaliges Durchspielen, da jeder Charakter eigene Techniken besitzt. Zwischen den einzelnen Stages warten zusätzlich immer wieder kleinere Minispiele auf euch, so müsst ihr zum Beispiel mit Shikamarus Schatten den Ninja Kabuto fangen. Diese kleinen Auflockerungen machen Spaß, fesseln aber nicht unbedingt an den DS.

GELUNGENE NINJATECHNIK?

Grafisch kann man sich nicht beklagen, zwar spielt man „nur" 2D-Sprites vor zweidimensionalen Hintergründen, diese sind jedoch äußerst detailliert ausgefallen. Auch musikalisch hört man bekannte *Naruto*-Melodien, die zum Geschehen passen. Leider gibt es auch einige Makel: Nicht nur die geringe Levelanzahl, auch das Hauptmenü wird euch schocken: Nur zwei Spielmodi stehen zur Auswahl – der eben erwähnte Storymodus und ein uninspirierter Mal-Modus, der schnell langweilig wird. Die große Auswahl an Angriffstechniken ist ebenfalls toll – dummerweise verlangen euch die Gegner nicht allzu viel Fingerspitzengefühl ab – ganz anders als die Bosse! Die Endgegner kämpfen äußerst gewandt und lassen den Spieler mehr als einmal ins virtuelle Gras beißen – und das heißt, ihr müsst den Level ganz von vorne beginnen! Trotz aller Schwächen ist *Naruto Ninja Council 2* vor allem für Fans einen Blick wert, die müssen nämlich noch eine Weile auf weitere Nachfolgetitel warten.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Als großer Anime- und Mangafan bin ich natürlich auch mit der Geschichte rund um Naruto vertraut. Daher bin ich etwas enttäuscht von der Umsetzung des Spiels. Die relativ große Charakterauswahl ist zwar schön, dennoch ist das Spiel viel zu kurz ausgefallen und leider nicht sehr abwechslungsreich. Es gab zwar schon weitaus bessere Spiele der Serie, als Fan spiele ich aber natürlich auch diesen Teil! Warum Nintendo sich aber nicht dazu entschließt, endlich die neuesten *Naruto*-Games – die in Japan seit mehr als einem Jahr erhältlich sind – herauszubringen, ist mir immer noch ein Rätsel. Trotzdem: Wer mit den genannten Mängeln leben kann, wird das Spiel lieben.

DIE WERTUNG DS

NARUTO NINJA COUNCIL 2

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Tomy
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Bereits erhältlich
SPIELER	1

\+ Viele beliebte Charaktere
\+ Teams sind frei wählbar
– Sehr kurz
– Eintönige Levels

Steuerung: **75** Grafik: **62** Sound: **61**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **67**

FAZIT: Eintöniges Beat 'em Up im Naruto-Universum mit zu wenig Umfang. Hier greifen wohl nur Fans zu.

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 2,90 € Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

VIDEO AUF DVD

WIR SIND HELDEN Mit diesem neuen Anzug gibt's ordentlich auf die schäbige Schurkenmütze!

LEGO BATMAN

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Die Handheld-Version im Vergleich mit dem großen Bruder

Der sympathische Batman aus Lego-Steinen stattet euch auch auf dem DS einen Besuch ab, denn auch hier versinkt Gotham City im Chaos! Grund sind die ausgebrochenen Schurken, denen ihr auf dem DS zusammen mit eurem Partner Robin das Handwerk legen müsst. Auf den ersten Blick sieht ein großer Teil des Spiels der Wii-Fassung ähnlich: Die Story, das Gameplay und der Sound sind fast identisch, während die Entwickler auf dem DS aber natürlich doch ein paar Abstriche machen mussten. So ist das Spiel viel geradliniger, denn man kann immer nur einen Level nach dem anderen spielen – also nicht zwischen verschiedenen Episoden wählen. Außerdem wird die Story nicht in Videos erzählt, sondern in Bildern im Stile eines Comics. Zum einen recht schick, zum anderen aber wenig informativ, da man weder Text zu lesen noch Sprachausgabe zu hören bekommt. Die Aufgaben sind nett und teilweise recht knifflig, während sie meist auf den verschiedenen Anzügen der beiden Helden beruhen. Interessant ist auch das drahtlose Koop-Spiel mit einem Kumpel! Alles in allem macht auch die DS-Fassung einen sehr ordentlichen Eindruck. DS-Lite-Besitzer sind in den zahlreichen düsteren Passagen klar im Vorteil.

FIESE PLÄNE Im Comic-Look wird die Geschichte vorangetrieben – und zwar mühsam.

DIE WERTUNG DS

LEGO BATMAN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Warner Interactive
ENTWICKLER	Traveller's Tales
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **84** Grafik: **78** Sound: **85**

MEHRSPIELER **82** EINZELSPIELER **80**

FAZIT: Lego Batman für die Hosentasche bietet gute Heldenaction mit schönem Sound, netten Rätseln und einem Koop-Modus.

EN GARDE Dank Lichtschwert und Machtkombo geht auch dieser Zwischengegner in die ewigen Macht-Gründe ein.

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

The Force Unleashed sorgte bereits auf den Heimkonsolen für Furore. Ist die Macht auch mit der DS-Version?

Die DS-Fassung orientiert sich an der Xbox- und PS3-Version: In der ersten Mission kommandiert ihr den röchelnden Helmträger Vader persönlich, danach seinen inzwischen erwachsenen Schüler, der sich mit Machtblitzen, Kraftstößen und natürlich dem vertraut surrenden Laserschwert zur Wehr setzen kann. Ungewöhnlich kommt die Steuerung daher: Während ihr euren Sith-Krieger mit dem Steuerkreuz (oder für Linkshänder mit den Tasten A, B, X und Y) bewegt, müsst ihr für alle anderen Aktionen ein Symbol auf dem Touchscreen berühren oder für Kombos übereinander ziehen. Das benötigt besonders bei den Sprungpassagen einige Übung. Dafür weiß der Einsatz des Touchscreens zu gefallen: Dreht eure Laserschwerter im Duell schneller als der Feind oder ladet einen Machtstrudel auf. Wer sich in die seltsame Steuerung hineinfuchst, bekommt die (dunkle) Macht besonders dank des typischen *Star Wars*-Sounds auch auf dem DS zu spüren.

GEBLITZT Auf dem oberen Screen seht ihr den vollen Machteinsatz, auf dem unteren die Felder, auf die ihr tippen müsst, um Aktionen wie springen oder schlagen auszuführen.

DIE WERTUNG DS

STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED

GENRE	Action
HERSTELLER	Lucas Arts
ENTWICKLER	n-space
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **65** Grafik: **74** Sound: **82**

MEHRSPIELER **73** EINZELSPIELER **75**

FAZIT: Die DS-Fassung kommt mit komplizierter Steuerung, aber der bewährt guten Story mit Star-Wars-Bonus daher.

DEMENTIUM
DIE ANSTALT

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Düsteres für DS: makaberer Horrornachschub für Erwachsene

Ihr wacht schweißgebadet im Bett einer Psychiatrie auf – blutverschmierte Wände und panische Schreie aus Nachbarräumen sind nicht gerade die besten Vorzeichen. Aus der Ego-Perspektive erkundet ihr eine von Monstern und leblosen Körpern übersäte Klinik. Auf dem unteren Screen seht ihr euren Herzschlag, der permanent in euren Ohren pocht. Mit der Taschenlampe leuchtet ihr die Finsternis ab, stets die Waffe im Anschlag … Die Steuerung per Touchscreen funktioniert einwandfrei, die Grafik gehört zum Besten, was man bisher auf dem DS zu sehen bekam, und der knarzige Sound mit der klaren Sprachausgabe ergänzt die zum Schneiden dichte Atmosphäre perfekt. Speichern kann man nur am Anfang der einzelnen Kapitel, sodass man nach dem Bildschirmtod immer wieder von Neuem beginnen muss. Dadurch sind Frustmomente genauso vorprogrammiert wie eine herausfordernde Spannung. Zum Ende hin nimmt die Abwechslung zwar ab, das tut der Atmosphäre aber keinen Abbruch. Da das harte Spiel es schafft, die Realität nahezu aufzulösen, sei erwachsenen Spielern der Shooter um die mysteriösen Vorfälle in der Klinik des Grauens ans – bei diesem Titel nahezu stillstehende – Herz gelegt.

DIE WERTUNG DS

DEMENTIUM: DIE ANSTALT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	CDV
ENTWICKLER	Renegade Kid
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	20. November 2008
SPIELER	1

Steuerung: **82** Grafik: **86** Sound: **84**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Alles andere als blutleer! Eine klare Empfehlung an erwachsene Spieler, für die packende Atmosphäre im Vordergrund steht.

KRANKENZIMMER Der hohe Detailgrad solcher Räume ist für den Nintendo DS beachtlich.

ÜBERSICHTLICH Auf dem unteren Bildschirm bedient ihr das Inventar und seht euren Gesundheitszustand.

UNSOLVED CRIMES
TATORT NEW YORK CITY

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Neun Fälle warten darauf, von euch gelöst zu werden.

Als Grünschnabel bei der Mordkommission zieht ihr im New York der 70er-Jahre mit eurer Partnerin Marcy los, durchsucht Tatorte, betrachtet Beweismittel, vergleicht die Aussagen der Verdächtigen und beantwortet die Fragen eurer Kollegin. Liegt ihr mit einer Vermutung falsch, verliert ihr einen von insgesamt drei verfügbaren Sternen. Die Schauplätze sind recht ordentlich gestaltet und nur mehrfaches Durchsuchen bringt alle Indizien zum Vorschein. Wer genau liest und sich alle Fakten einprägt, kann die einzelnen Fälle knacken, die Aufgaben und Rätsel bleiben immer logisch. Bei Schwierigkeiten könnt ihr euch auf Wunsch kleine Hinweise geben lassen. Nur an wenigen Stellen war uns nicht genau klar, was das Programm hören wollte oder was man eintippen musste, obwohl uns bereits die passenden Beweise vorlagen. Mit unsinnigen Vorschlägen neben der korrekten Antwort schränken die Multiple-Choice-Fragen die Eigeninitiative manchmal etwas zu sehr ein. Sei's drum, die Fälle sind trotz dieser kleinen Schnitzer packend und Fans von Detektivabenteuern sind hier an der richtigen Adresse.

DIE WERTUNG DS

UNSOLVED CRIMES
TATORT NEW YORK CITY

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Empire Interactive
ENTWICKLER	Now Production
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **79** Grafik: **75** Sound: **76**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **82**

FAZIT: Spielt sich wie eine flotte Folge CSI: Unsolved Crimes ist wie ein guter Krimi und fesselt nicht nur Hobbyermittler vor dem Bildschirm.

TATORT Mit welchem entscheidenden Fehler hat sich der Mörder hier verraten?

BULLET TIME Jetzt ist eure Kombinationsgabe gefragt!

VIDEO AUF DVD

SCHWESTERHERZ Noch ist das gute Mädel in Sicherheit und reißt Sprüche, doch wer weiß, wie lange noch???

LOCK'S QUEST: HÜTER DER WELT

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Nicht nur Italiener können verteidigen!

Ein Forscher des Königs wurde aufgrund eines Streits zum Thema künstliches Leben abtrünnig und führte eine Armee eigens erschaffener „Uhrwerker" in den Krieg gegen das Königreich. Nach langen Kämpfen konnte das Böse aber in die Flucht geschlagen werden. Nun steigt ihr ins Spiel ein! Ihr befindet euch in eurem Dorf und euer Großvater trägt euch auf, einen Deich zu errichten. Hierbei lernt ihr Grundlagen, etwa eine Barrikade zu bauen. Kurz darauf tauchen unerwartet „Uhrwerker" auf und ab jetzt heißt eure Aufgabe: die Welt verteidigen. Dazu errichtet ihr Schutzwälle, Geschütze und Fallen, die eure Gegner abwehren, was nach und nach in angenehmem Tempo erklärt wird. Außerdem gibt's einen interessanten Mehrspieler-Modus (zwei Games benötigt) und Online-Schlachten. Das Spiel wirkt recht liebevoll und besonders die exzellente Musikuntermalung, aber auch die Story verleihen ihm einen Hauch von Epos. *Lock's Quest* macht wirklich einen sehr ordentlichen Eindruck und wird für Genre-Fans, die gern taktisch verteidigen, zu einer gelungenen Sache.

DONNERSCHOCK Zusätzlich zur selbst gebauten Festung im Hintergrund kann man Feinden auch noch aktiv auf die Omme hauen.

DIE WERTUNG DS

LOCK'S QUEST: HÜTER DER WELT

GENRE	Strategie
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	5th Cell
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **77** Sound: **87**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
82	**83**

FAZIT: Lock's Quest ist ein gutes Strategiespiel, das durch sympathische Charaktere und den tollen Sound zu einer runden Sache wird.

VORSICHT! Zerstört ihr eines eurer bereits verbauten Teile, kostet euch das eine Menge Punkte!

PIPE MANIA

TEXT Thomas Eder
BILDER N-ZONE

Auch auf dem DS ein Suchtspiel?

Für alle, die keinen Schimmer vom Original-*Pipe Mania* haben, hier eine kurze Zusammenfassung des Gameplays: Ihr verlegt eine vorgegebene Anzahl an Rohren von einem Start- zu einem Endpunkt, bevor sie von einer giftigen Brühe durchströmt werden. Das alles klingt sehr easy, würden die Teile für die Rohrkonstruktionen nicht willkürlich in eurem Werkzeugkasten auftauchen. Dementsprechend müsst ihr beim Basteln vorausdenken, um Punktabzug durch zerstörte Teile zu vermeiden. An der grundlegenden Spielmechanik hat sich über die Jahre zwar nichts verändert, jedoch bietet die Neuauflage noch eine Menge über den normalen – klassischen – *Pipe Mania*-Modus hinaus: So darf man sich auf verschiedene Szenarien, eine unterhaltsame Story, neue Spielmodi wie etwa den Karriere-Modus und Bonus-Spiele freuen. Darüber hinaus gibt's neue Rohrvarianten und Feinschliff an der Spielmechanik. Beispielsweise könnt ihr die Säure – hier Flooze genannt – beschleunigen und im Gegensatz zum Original auch wieder bremsen. Einziger Wermutstropfen ist der fehlende Mehrspieler-Modus.

BITTE ZURÜCKTRETEN! Nicht nur Rohre, sondern auch Eisenbahnschienen müsst ihr verlegen.

VIDEO AUF DVD

DIE WERTUNG DS

PIPE MANIA

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Empire Interactive
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **83** Grafik: **72** Sound: **73**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**80**

FAZIT: Schönes Remake, das mit denselben Qualitäten wie der Klassiker, ordentlicher Technik und gewaltigem Umfang glänzt

MEGA MAN STAR FORCE 2:
ZERKER X SAURIAN UND ZERKER X NINJA

Der nächste Ausflug der blauen Ikone ins Rollenspielgenre steht an – wieder in zwei unterschiedlichen Versionen.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Eigentlich ist Geo Stelar nur ein ganz normaler Schüler, bei Gefahr jedoch verwandelt er sich in den virtuellen Krieger Mega Man. In *Star Force 2* steht diesmal eine Bedrohung aus dem All an. Ihr steuert Geo durch futuristische Areale, die von unsichtbaren EM-Wellen durchzogen sind, in die ihr „einpulsen" könnt. In der Onlinewelt warten Zufallskämpfe, die ihr mit Hilfe von Aktionskarten oder eurer Standardwaffe, dem Mega Buster, bestreitet. Die Gefechte finden in einem 3D-Raum statt, in dem ihr euch von rechts nach links bewegen, angreifen oder Aktionen ausführen könnt. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr neue Karten und stellt euch ein individuelles Deck zusammen. Online könnt ihr Freundschaftsverbindungen herstellen, Items tauschen oder gegeneinander antreten. Grafik und Sound des dialoglastigen Titels sind nichts Besonderes, doch Fans des Vorgängers werden sich schnell wieder zurecht finden. Nach kurzer Eingewöhnung machen die Kämpfe Laune, obwohl sich die beiden Versionen Saurian und Ninja lediglich durch eine extra Verwandlungsstufe unterscheiden.

DIE WERTUNG DS

MEGA MAN STAR FORCE 2: ZERKER X SAURIAN UND ZERKER X NINJA

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-8

Steuerung: **82** Grafik: **69** Sound: **72**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**74**

FAZIT: Neuerungen: leider Fehlanzeige! Wer den Vorgänger oder Battle Network mochte, kommt auch hier wieder auf seine Kosten.

VIRTUAL REALITY Im Kampf bewegt ihr euch auf den vordersten Feldern der gelben Linien von links nach rechts.

HIGH-TECH Was für einen Controller hat Geo denn da auf seinem Schreibtisch liegen?

SPIDER-MAN:
WEB OF SHADOWS

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Arachnophobie, was soll das sein? Nie gehört!

Activision liefert uns neues Jump-&-Run-Futter mit dem Helden im hautengen rot-blauen Anzug. Ihr lauft mit der menschlichen Spinne klassisch von links nach rechts durch düstere Levels, in denen ihr klettern, kleine Rätsel lösen und kämpfen müsst. Dabei steuert ihr den Comic-Helden fast ausschließlich über das Digi-Kreuz und die Knöpfe eures DS – danke dafür, denn so lässt sich das Spiel sehr angenehm zocken! Ein besonderes Feature ist die Möglichkeit, jederzeit zwischen dem normalen und dem aus dem dritten Kinofilm bekannten dunklen Anzug zu wählen. Während sich die rote Version hervorragend zum Klettern und Fädenschießen eignet, verprügelt ihr schleimige Gegner in der dunklen Alternativform in feinster Bud-Spencer-Manier. Das Highlight ist die große Freiheit im Klettern! Ihr könnt euch völlig intuitiv durch die Level schwingen oder an Wänden krabbeln, was auch das Hauptargument für die gute Wertung ist. *Web of Shadows* ist mit treffendem Sound und zwar nicht herausragender, jedoch recht guter Grafik ein gutes Heldengehüpfe.

DIE WERTUNG DS

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Griptonite Games
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **86** Grafik: **79** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**81**

FAZIT: Besonders das freie Bewegen via Spinnweben, aber auch das ganze Gameplay machen dieses Jump & Run zu einem guten Spiel.

FREI WIE EIN VOGEL Nach Belieben schwingt ihr euch durch die Level oder krabbelt an Wänden.

KAMPFMASCHINE In Gefechten wechselt man besser zur dunklen Form, da man so stärkere Attacken besitzt.

85
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

GANZ GALLIEN? Die Holländer wollten mal wieder nicht mit Namen genannt werden.

FIFA 09

Schwappt das Stadionfieber auch auf das Erfolgshandheld über?

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Dieses Jahr konnte uns nicht nur der Wii-Ableger der *FIFA*-Serie begeistern, auch die DS-Fassung verbreitete Torjägerlaune. Lizenztechnisch ließ sich EA natürlich wie immer nicht lumpen – neben beiden Bundes- und diversen ausländischen Ligen sind auch zahlreiche Nationalteams anwählbar. Gesteuert wird klassisch mit den Buttons, das Spielgefühl kommt dabei sehr authentisch rüber und bietet nach kurzer Gewöhnung an die Belegung ein präzises und schnelles Gameplay. Mit dem Stylus könnt ihr Änderungen in der Taktik auswählen, die dann sofort von den nicht aktiven Spielern umgesetzt werden, oder einen Spieler an eine neue Position irgendwo auf dem Platz schicken. Das spannende Elfmeterschießen steuert ihr ebenfalls über den Touchscreen. Grafik und Sound überzeugen, auch wenn die Kommentare sich leider nach gefühlten fünf ständig zu wiederholen beginnen. Neu dabei ist diesmal der Be-a-Pro-Modus, in dem ihr einen Spieler ständig begleitet und ihn zum Superstar hocharbeitet. Besonderes Bonbon: 2-Spieler-Matches mit nur einer Karte sind möglich. Mit diesem Gesamtpaket kann sich *FIFA* den Handheld-Pokal zurückerobern!

SPITZENDUELL Mertesacker bringt die Bremer hier ganz schön ins Schwitzen.

DIE WERTUNG DS

FIFA 09

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **80** Grafik: **82** Sound: **79**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**83**

FAZIT: Wer noch Nachwehen von der Fußball-EM verspürt oder einfach nur Bundesliga-Fan ist, darf bei FIFA 09 ohne Zögern zuschlagen.

HARDCORE-MATCH Um die Waffe gegen euren Kontrahenten einzusetzen, tippt ihr einfach mit dem DS-Stift auf den Touchscreen.

LEI(CH)TER ABGANG Bevor sich euer Gegner den Gürtel krallt, werft ihr ihn lieber mit einem Suplex von der Leiter.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

Wrestling-Action durch Stylus-Kreisel

TEXT Maik Koch
BILDER THQ

Im Vorjahr bot Hersteller THQ eine etwas andere *SmackDown!*-Erfahrung auf dem DS. Während ihr in der 2008er-Variante lediglich die Moves per Touchscreen und DS-Stylus ausgeführt habt, bietet *SmackDown! 2009* etwas mehr spielerische Freiheit. Jetzt bewegt ihr zusätzlich eure WWE-Superstars mit dem Steuerkreuz durch den Ring. Neben Einzel-, Last-Man-Standing-, Ladder- oder Steel-Cage-Matches stellt ihr euch auch Table-, TLC- sowie Hardcore-Herausforderungen. Ebenfalls mit von der Partie ist ein Season-Mode, in dem ihr euren Helden rollenspielartig an die Spitze der WWE führt. Mithilfe eines Editors erstellt ihr das Aussehen eures eigenen Charakters und schickt ihn in den Saison-Modus. *WWE SmackDown! vs. RAW 2009* ist eine gelungene Fortführung der Spielfrische des Vorgängers. Die zusätzliche Bewegungsfreiheit und kleine Mini-Games in den besonderen Matcharten runden das gute Wrestling-Spiel ab. Die Jagd nach dem WWE-Gürtel sorgt auch auf dem DS für fetzige Action.

DIE WERTUNG DS

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Yukes
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	7. November 2008
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **82** Sound: **78**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
82	**83**

FAZIT: Trotz der etwas langsameren Touchscreen-Steuerung bekommen WWE-Fans ein wirklich unterhaltsames Wrestling-Spiel geboten.

DINOSAURIER ...

Pimp my T-Rex: Erschafft euch dank Dino-Tuning das stärkste Viech im prähistorischen Dschungel.

In diesem Titel dreht sich alles um Saurier-Duelle: Kaum hat euer Dino ein wenig die Gegend erkundet und ein paar Bananen gefuttert, wird er auch gleich von einem schlecht gelaunten Artgenossen herausgefordert. Zeichnet mit dem Stylus einfach die vorgegebenen Figuren nach, um euren Widersachern Saures zu geben. Für einen Sieg bekommt ihr goldene Eier. Diese verwendet ihr, um euren prähistorischen Freund individuell zu gestalten und stärker zu machen: Per Evolution könnt ihr Vorteile wie Stacheln oder Hörner nachrüsten. Grafisch erstrahlt die Urzeit definitiv in voller Pracht. Leider ist der Titel nicht besonders schwer ausgefallen und bietet erfahrenen Sammlern auf Dauer nicht genug Spieltiefe. Für junge Dino-Begeisterte dürfte sich der Ausflug in die Vergangenheit aber lohnen – zumal ihr eure Züchtungen auch gegeneinander antreten lassen könnt.

DIE WERTUNG DS

DINOSAURIER
KAMPF DER GIGANTEN

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-6

Steuerung: **79** Grafik: **85** Sound: **71**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
73	**72**

FAZIT: Ein technisch sauberer, aber recht einfacher DS-Titel für junge Urzeit-Fans mit 26 Saurierarten, die ums Überleben kämpfen.

SPONGE BOB ...

Spongebob ist zurück auf dem DS: In seinem neuen Abenteuer gestaltet ihr seine Unterwasserwelt selbst!

Mit einem magischen Stift erweckt Seestern Patrick den fiesen KritzelBob zum Leben. Dieser kidnappt sogleich sämtliche Bewohner von Bikini Bottom. Ein Held muss her! Zeichnet mit dem wundersamen Superbleier einfach euren eigenen. In über 20 Hüpfmissionen befreit ihr mit einem Begleiter nach und nach die gefangenen Meeresbewohner aus ihren Käfigen. Außerdem reinigt ihr die Levels per Stylus von allerlei KrickelKrackel. Immer wieder werdet ihr im Spielverlauf aufgefordert, euch Plattformen oder Items mit einem einfachen Editor selbst zu gestalten. Die Hüpfpassagen sind recht einfach gestrickt und bieten auf Dauer wenig Neues. Zum Glück passt das coole Malfeature aus *Drawn to Life* gut zu dem kultigen Fernsehschwamm, sodass jüngere Fans ihre Freude haben werden, zumal der Humor der beliebten TV-Show gut zum Tragen kommt.

DIE WERTUNG DS

DRAWN TO LIFE: SPONGEBOB SCHWAMMKOPF UND DER MAG...

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Altron
USK-FREIGABE	Ohne Einschränkung
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **75** Grafik: **78** Sound: **77**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
66	**68**

FAZIT: Schwamm drüber! Das witzige Malfeature rettet das wenig herausfordernde Jump & Run vor dem Mittelmaß.

JACKASS THE GAME DS

Your name is Johnny Knoxville, welcome to Jackass ... Nachahmen ist ab jetzt erwünscht – aber nur auf dem DS!

Gleich am Anfang begrüßt euch das bekannte Titellied der Serie. Allerdings nur etwa fünf Sekunden davon – und zwar in Endlosschleife. Nun gestaltet ihr euren Charakter und begebt euch in den ersten Level. Dieser ist eine Stadt in 3D, in der ihr euch frei bewegt. Nun müsst ihr Aufträge erfüllen, wie etwa Gegenstände sammeln und natürlich Stunts ausführen! Dazu gibt es genug Möglichkeiten, in die Luft geschleudert zu werden. Durch Tricks im Flug füllt sich eure Knochenleiste und wenn diese voll ist, könnt ihr euch die maximale Zahl an Knochen brechen – nämlich alle 206! Technisch wirkt das Spiel unfertig. Grafisch ist's kein Augenschmaus und der vor Bugs nur so krabbelnde Sound ließ uns nach kurzer Zeit den Ton ausschalten. Insgesamt wirkt das Spiel leider nur durchschnittlich. Wer auf Knochenbrechen steht, wird vermutlich dennoch Freude daran haben.

DIE WERTUNG DS

JACKASS THE GAME DS

GENRE	Action
HERSTELLER	Koch Media AG
ENTWICKLER	Empire Interactive
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **52** Grafik: **69** Sound: **20**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
48	**53**

FAZIT: Wirkt unfertig und wenig rund. Nur Freunde des gepflegten Knochenbrechens sollten einen Blick riskieren.

RED BULL BC ONE

Breakdance via Stylus: Kann der trendige Tanzsport auch auf dem Bildschirm Spaß machen?

Zu Beginn gilt es, im Editor einen persönlichen Tänzer zu erstellen, mit dem ihr dann eine Karriere starten könnt. Dabei geht es in acht Städten, die jeweils vier Battles bieten, um die Krone des besten Tänzers. Das Gameplay ist jedoch sehr dünn: Ihr verbindet lediglich verschiedene Punkte miteinander, sodass eine Figur entsteht – und ihr zu tanzen beginnt. Gelegentlich wird das Spiel durch Einlagen wie Drehen im Kopfstand aufgelockert, bei dem ihr schnell kreisförmige Bewegungen aufs Display rubbelt. Diese Einlagen sind zudem noch alle einzeln spielbar im Minispiele-Modus. Auch wenn der Sound okay ist: Dieser Titel bietet wenig Abwechslung und kaum Tiefgang. Vielleicht geht das Spielprinzip für eingefleischte Breakdancefans so in Ordnung, alle anderen sollten doch lieber mal wieder die örtliche Tanzschule aufsuchen und die Grundschritte auffrischen!

DIE WERTUNG DS

RED BULL BC ONE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Playlogic
USK-FREIGABE	Ohne Einschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **78** Grafik: **61** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
51	**51**

FAZIT: Red Bull BC One ist eigentlich nur Linien zwischen Punkten ziehen. Wir als Nicht-Breakdancer lassen lieber die Finger davon.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

ENDLICH ROLLT DIE RPG-WELLE AN!

Die Tokyo Game Show ist stets das große Finale des Spielejahres. Im Herbst zeigen alle Publisher noch einmal, mit welchen Hits sie im Weihnachtsgeschäft punkten wollen und welche Asse sie für das kommende Jahr im Ärmel haben. Für Nintendo-Fans war dieses Event ein Segen. Nach langer Hit-Flaute und einer enttäuschenden E3 gab es endlich wieder grandiose Wii- und DS-Spiele und einige spannende Neuankündigungen. Ein zweiter Teil von *No More Heroes*? Eine Wii-Fortsetzung von *Sin & Punishment*? Eine Wii-Fassung des Arcade-Prüglers *Tatsunoko vs. Capcom*? Ein neues DS-Adventure der *Hotel-Dusk*-Macher? Der Trailer zum dritten Teil von *Professor Layton*? Das alles und noch viel mehr ließ uns Nintendo-Fans aufjubeln. In Japan natürlich deutlich mehr, denn bei vielen Titeln ist ein Europa-Release noch ungewiss. Für mich war es besonders beruhigend, dass jede Menge viel versprechende Rollenspiele für Wii und DS angekündigt wurden. Denn die habe ich – besonders für Nintendos Heimkonsole – bislang schmerzlich vermisst. Doch bald erscheinen das neue *Monster Hunter*, ein neuer *Tales-of*-Ableger und ein neues *Final Fantasy*. Wie toll! Wenn diese Games dann irgendwann in Europa veröffentlicht werden, dann ist die Wii endlich wirklich angekommen. Denn meiner Meinung nach ist eine Konsole erst dann perfekt, wenn es einige RPG-Highlights dafür gibt. Interessant, dass diese Spiele stets am längsten auf sich warten lassen. Auch für PS3 und Xbox 360 kündigte sich eine richtige RPG-Welle erst auf dieser Tokyo Game Show an. Schön, dass Fans des Genres bald rundum versorgt sein werden.

NEWS-TICKER

+++ DS SIEGT Kürzlich wurden in Japan die Gesamtverkaufszahlen aller Konsolen veröffentlicht. Zwar führt die PS2 mit über 21,4 Millionen, doch DS und DS Lite kommen in der Liste einzeln vor. Zusammengezählt ergibt das über 23,5 Millionen verkaufte Handhelds. **+++ DIE JAPAN-ALLIANZ** fordert Square-Enix-Boss Yoichi Wada. Auf der TGS äußerte er sich besorgt um die japanische Spieleindustrie. Mittlere und kleine Entwickler und Publisher sollten enger zusammen rücken und eine Art Allianz bilden.

SPIELE-MESSE IN NINTENDOS HEIMAT

Womit konnte die Tokyo Game Show 2008 begeistern?

Für Nintendo-Fans war die Messe-Saison dieses Jahr bislang nicht gerade ein Grund für Jubel. Auf der E3 enttäuschte Nintendo die Erwartung, dass neue Spiele-Blockbuster kommen würden. Die einzige echte Überraschung – das wirklich vielversprechende *GTA: Chinatown Wars* für DS – stammt nicht einmal von Nintendo selbst. Auch die Games Convention ließ wirkliche Knaller-Meldungen vermissen. Immerhin konntet ihr endlich viele kommende Wii-Games anspielen und es wurden einige spannende neue Titel vorgestellt. Vom 9. bis 12. Oktober fand nun in Japans Hauptstadt die Tokyo Game Show statt. Hier hatten Nintendo, Sony und viele Publisher und Entwickler Heimvorteil. Mit fast 200.000 Besuchern ist die Veranstaltung ähnlich beliebt wie die Games Convention und auch das Konzept ist ähnlich: An den ersten beiden Tagen hat nur die Presse Zutritt, danach dürfen auch Besucher zocken.

MILLIONEN-ERFOLG GARANTIERT

Ein absolutes Highlight war dabei der dritte Teil der *Monster-Hunter*-Reihe. Capcom zeigte dabei, dass man durchaus tolle Grafik aus der Wii kitzeln kann und lud am Stand zum Probespielen. Nach langer Wartezeit konnte man dann erstmals mit Wii-FB und Nunchuk auf Monsterjagd gehen. Doch auch der Classic-Controller soll unterstützt werden. Zudem wurde ein Split-Screen-Modus bestätigt, der kooperatives Spielen ermöglicht. Ein weiteres Schmankerl war der Trailer zu *Dragon Quest IX*, das im März für DS erscheint – leider gab es außer dem Trailer kaum neue Infos. Eine echte Überraschung war die Ankündigung von *No More Heroes 2: Desperate Struggle*. War Teil 1 tatsächlich erfolgreich genug, um ein Sequel zu rechtfertigen? Doch wir fragen lieber nicht, sondern freuen uns auf 2010. Erst dann wird das Wii-Game erscheinen.

WII-MAKES UND MEHR

Niemanden dürfte überraschen, dass auch einige Wii-Remakes vorgestellt wurden. Capcom servierte die Wii-Fassung eines 360-Spiels, das in Deutschland nicht erscheinen wird, was in diesem Fall kein Schaden ist, denn es konnte niemanden beeindrucken. Spannender ist da Namcos *Klonoa: Door To Phantomile*, ein Remake des

EIN MUSS Was wäre eine Spielemesse ohne leicht bekleidete Babes? Japan ist da vorbildlich!

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Pokémon Platin	DS
2	3	Rythm Tengoku Gold	DS
3	2	Wii Fit	Wii
4	2	Mario Kart Wii	Wii
5	Neu	World Destruction: Michibikare...	DS

LIVE VOR ORT Ex-N-ZONE-Praktikantin Katha war in Tokyo und konnte viele Titel wie hier Lets Tap anspielen.

HÜBSCHE HALLEN Das Riesen-Artwork zu Tatsunoko vs. Capcom machte Lust auf den grellbunten Arcade-Prügler.

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

ALLES DREHT SICH UM DIE WAHLEN

Es ist unmöglich, momentan aus New York zu berichten und dabei den Wahlkampf in der heißen Phase unerwähnt zu lassen. Die Verbindung zur Zockerei ist dabei gar nicht so künstlich, da die Kandidaten dieser Amtsperiode zum ersten Mal die Spieler direkt als Zielgruppe ansprechen.

Plakate für Obama oder McCain tauchen in Onlinespielen auf, und die Entwickler stehen den Angeboten beider Lager offen gegenüber. Natürlich ist viel Geld im Spiel, aber das kann gut angelegt sein, da die Werbung selten so passgenau platziert werden konnte. Ob sich die Spieler dadurch angesprochen fühlen und überhaupt vermehrt ihre Stimme abgeben, wird sich erst nach dem 4. November aufschlüsseln lassen. Sicher ist, dass diese Werbemethode auch in Zukunft Abnehmer findet, dann freilich für andere Produkte.

Momentan läuft ja alles auf Obama als Sieger der Show hinaus, und das scheint, zumindest für die New Yorker, auch das einzig akzeptable Ergebnis zu sein. Die Debatten wurden zwar immer langweiliger, aber im Vergleich bilden McCain und Palin das deutlich kuriosere Team. Er ist nicht unbedingt Bowser, sie ist nicht unbedingt Peach, aber in Mario Kart wäre diese Kombination ähnlich unausgewogen. Ich halte mich natürlich politisch raus aus der Geschichte, fahre aber auch lieber solider (und sicherer?) mit den beiden Klempnern – die sind schließlich handwerklich geschickt.

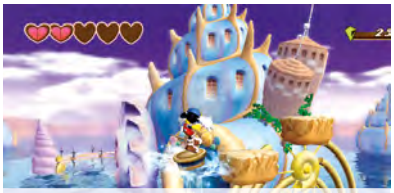
+++ Wii MIT FESTPLATTE? Sie ist kein Traum, sondern längst Realität. Die Demo-Wiis im Nintendo World Store in New York haben eine eingebaute Festplatte, damit die Angestellten nicht ständig Spieldiscs wechseln müssen. Aus einem Menü wählen sie einfach zwischen den installierten Spielen. So etwas wollen wir auch! **+++ MOTHER 3 AUF ENGLISCH?** Das gab es bisher nicht. Der dritte Teil der *Mother*-Reihe, auch als *Earthbound* bekannt, erschien nur in Japan für GBA. Doch einige Fans haben das komplette Spiel in Heimarbeit übersetzt und bieten auf mother3.fobby.net eine englische Fan-Übersetzung an. Zum Spielen braucht ihr jedoch einen Emulator und das Rom des Original-Spiels, was ganz schöner Aufwand ist.

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	7	Wii Fit	Wii
2	6	Wii Play	Wii
3	NEU	Kirby Super Star Ultra	DS
4	4	Mario Kart Wii	Wii
5	NEU	Sonic Chronicles	DS

PSOne-Hüpfspielklassikers. Neben der wirklich wunderschönen Optik sorgen auch das klassische Gameplay und die traditionelle Tasten-Steuerung für jede Menge Vorfreude.

Dagegen sah der erste Trailer zu *Sonic und der schwarze Ritter* ziemlich alt aus. Der zeigte nämlich nichts wirklich Spektakuläres. Sonic rennt wie schon in *Sonic und die geheimen Ringe* oder *Sonic Unleashed* durch die Gegend, sammelt Ringe ein und – Achtung, jetzt kommt der innovative Teil – darf auch mit einem Schwert um sich hauen. Wir sind noch etwas skeptisch, ob das nun wirklich so spaßig ist. Immerhin ist der blaue Igel pfeilschnell wie eh und je unterwegs. Eine Überraschung gelang Sega dann aber doch noch. Das Wii-Spiel *Lets Tap* kommt mit einer ungewöhnlichen Steuerung daher. Der Slogan lautete: „Es ist so einfach, selbst ein Pinguin kann es spielen!“. Tja und was müssen Pinguine und Menschen im Spiel tun? Sie trommeln mit den Fingern auf einen Karton, auf dem die Wii-FB liegt. Die registriert die Erschütterungen und baut sie als Spielelement in diverse Minispiele ein. In einem futuristischen Wettlauf konnte man durch schnelles Trommeln Gas geben und durfte dagegen bei wackeligem Untergrund nur sachte auf die Kiste tippen. Was für eine ulkige Idee! Als Gag taugt sie allemal, doch wird sie im fertigen Spiel dauerhaft begeistern? Wir warten gespannt auf eine erste Vorschauversion und trommeln bis dahin ungeduldig mit den Fingern. **(sst)**



Wii-MAKE Klonoa: Door to Phantomile erschien vor zehn Jahren für die PSOne.

X-OOM MEDIA CENTER FÜR WII 2.0

Für alle die, die sich mehr Multimedia auf ihrer Wii wünschen, bringt X-OOM eine neue Variante ihres Media Centers heraus. Zuerst installiert ihr das Programm von der CD-ROM auf euren PC und ladet alle gewünschten Fotos, Lieder etc. in die eigene Medienbibliothek. Nun benötigt ihr den Internet-Kanal, um eine Adresse im Browser einzugeben und so durch einen Klick via WLAN auf das geöffnete Programm am PC zuzugreifen. Ihr habt jetzt die Möglichkeit, Fotos, Musik, Filme, Videos, Internet-Radio- sowie -TV-Sender und Podcasts auf eurem Fernseher zu konsumieren. Die Steuerung per Wii-FB ist dabei identisch mit der des Browsers und so eher ungünstig für die Bedienung. Fotos anzuschauen war eher stressig, da sich die Wii in drei von vier Fällen komplett aufhängte und nichts mehr ging. Die Musikwiedergabe ist gut, besitzt aber auch nur die wichtigsten Funktionen. Filme im avi-Format von der Festplatte konnten wir in unserem Test allerdings gar nicht abspielen, da immer irgendwelche Fehler auftraten. Außerdem ist das Browsen schwierig, da man immer nur die ersten paar Zeichen eines Ordners oder einer Datei lesen kann und sich so kaum zurechtfindet. Auch wenn Radiosender und die wenigen vorinstallierten TV-Sender (die man aber erweitern kann) relativ flüssig liefen, sind wir nicht zufrieden mit diesem Media Center. Es tut zwar einigermaßen seinen Job, mit der Art und Weise kann man aber nicht vollends zufrieden sein.

TEST

TYP	Media Center
HERSTELLER	X-OOM
WEB	www.x-oom.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Je ca. 40 Euro
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

- \+ Leichte, unproblematische Installation
- \- Opera-Browser erforderlich (5 Euro)
- \- Unübersichtliches Browsen
- \- Immer wieder treten Fehler auf

WERTUNG

FAZIT: Die Möglichkeit, kabellos über TV auf PC zuzugreifen, ist eine fruchtbare Idee und funktioniert auch einigermaßen.

LOGIC3 WIRELESS NUNCHUK UND CLASSIC CONTROLLER

Wer beim Spielen noch mehr Bewegungsfreiheit haben und nicht durch das Kabel zwischen Wii-FB und Nunchuk gestört werden möchte, sollte ein Auge auf das kabellose Nunchuk aus dem Hause Logic3 werfen. Die Signale vom Nunchuk (bzw. dem Classic Controller) werden dabei an einen kleinen Empfänger übertragen, den ihr unten an der Wii-FB anschließt. Ergonomie und Funktionalität geben im Gebrauch keinen Grund zu Beanstandungen und auch die Laufzeit des via USB aufladbaren Akkus ist mit knapp 10 Stunden sehr ordentlich. Alles in allem ist das kabellose Nunchuk von Logic3 eine gute Alternative zum Original, auch wenn es mit 30 Euro kein wirkliches Schnäppchen ist. Zudem haben wir euch bereits in der letzten Ausgabe die Kabelvariante dieses Controllers vorgestellt, diesmal haben wir die etwa 30 Euro teure kabellose Ausführung unter die Lupe genommen. Im Gegensatz zum Wireless Nunchuk bietet der Classic Controller keinen Akku – stattdessen legt ihr normale Batterien darin ein, deren Laufzeit natürlich abhängig von der Qualität der Batterien ist. Wie die Kabel-Variante kommt auch der Wireless Classic Controller im Hinblick auf die Verarbeitung nicht ganz an das Original heran, bietet aber trotz des ordentlichen Preises eine gute Alternative!

TEST

TYP	Controller
HERSTELLER	Logic3
WEB	www.logic3.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Je ca. 30 Euro
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Gute Ergonomie
- \+ Gute Funkübertragung
- \+ Ordentliche Laufzeiten
- \- Hoher Preis

WERTUNG

FAZIT: Auch ohne Kabel sind die Logic3-Controller empfehlenswert. Lediglich der Preis könnte etwas niedriger sein!

Aus dem Weg, Santa!

für nur 9,79 Euro

Knallharte Preise
Noch größere Auswahl

Ab dem 07.11. mit über 200.000 zusätzlichen Songs im Angebot!

Ebenso unwiderstehlich

ab 7,49 Euro

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

NERD DES MONATS

Wer beeindruckte uns diesmal durch unnützes Fachwissen?

Ich habe vor Kurzem wieder meine MPH First Hunt Demo ausgepackt und den Survivor Modus gezockt. Dort durfte ich merken, dass die Punkte für einen Abschuss quadriert werden, wenn man äußerst präzise ist und nicht einmal daneben schießt. Nach mehreren Stunden stand mein Score bei 1392 x 1392 Abschüssen. Leider kann der Wert aber die 99999 Punkte nicht überschreiten. Vielleicht ist dieses Durchhaltevermögen ja interessant für euch. :)
MfG, Stefan Jopp

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich habe eine neue Idee für eure Rubrik „Jäger & Sammler": Ihr könntet doch mal ein paar Nintendo-Plüschfiguren vorstellen. Immerhin gibt es davon sehr, sehr viele, teilweise sogar bei uns in Deutschland.
Stephan Gerner

Euer neuer Retro-Teil ist der Hammer! Macht weiter so!
Julien Schywek

Der Auftritt von Mario als Bild im Haus von Kakariko mag ja auf den ersten Blick langweilig erscheinen, jedoch habt ihr vergessen, die wichtigste Sache zu erwähnen. Hinter dem Bild schlummert wahrer Reichtum. Stellt man sich nämlich davor und lässt Link eine Weile kräftig daran ziehen, kommen einem jede Menge hübscher Rubine entgegen.
Benjamin Dibbert

Bin ich jetzt „Casual"- oder „Core"-Gamer? Könnt ihr nicht alle von diesem bescheuerten Aufteil-Trip wieder mal runterkommen? Es gibt doch einfach nur Spiele. Und ich such mir die Spiele aus, die mir Spaß machen.
Klaus S.

Wieso bringt Sega Mad World nicht in Deutschland raus? Das ist doch DAS Game 2008! Abgedreht und cool, wie einst Killer7 und das ist auch in Deutschland erschienen!
Christian R.

„Wäre es nicht möglich, dass Nintendo Erweiterungen für Super Smash Bros. Brawl herausbringt?"

N-ZONE-SCHUHE

Hallo N-ZONE,
Ich habe euch vor ein paar Monaten geschrieben, dass ich mir gerne das N-ZONE-Logo auf meine Chucks machen lassen würde. Jetzt habe ich das getan!
Viele Grüße, Anne Witte

Wir sind hin und weg. Das sind wirklich coole Treter! Auch wenn's das alte Logo ist ... ;-)

ERWEITERUNG FÜR SSBB?

Als ich heute Nachmittag durch einen Elektronikmarkt schlenderte, fielen mir zum x-ten Mal die dutzenden *Sims*-Erweiterungen ins Auge und ich würde gerne von euch wissen, ob es nicht möglich wäre, dass Nintendo für *SSBB* Erweiterungen herausbringt, welche zum Beispiel neue Stages, Charaktere oder Items beinhalten.
Ich würde mir das so vorstellen, dass man, damit der Speicher der Konsole nicht noch weiter überfüllt wird, vor dem Starten des Spiels die Erweiterungsdisc einführt, wobei die Wii-Konsole dann die Inhalte dieser Disc zwischenspeichert und wenn man dann *SSBB* einschiebt, über diese neuen Inhalte verfügt. So könnte Nintendo uns die Wartezeit auf neue Core-Gamer-Spiele verkürzen und man könnte ständig Neues entdecken.

Euer Leser Yannick Dohrmann

Hallo Yannick, das ist wirklich eine gute Idee, jedoch müssen solche Erweiterungen bereits eingeplant sein, wenn das Originalspiel programmiert wird. Das scheint bei Super Smash Bros. Brawl nicht der Fall zu sein. Mehr als neue Stage-Builder-Arenen wird es wohl kaum geben. Wenn wir da an die E3 vor 2 Jahren denken, wo man versprach, dass dank WiiConnect24 jeden Tag neue Inhalte, Waffen und Levels für unsere Spiele warten, ist das ganz schön mager. Hoffen wir, dass die Entwickler bald umdenken und uns auch nach der Veröffentlichung eines Spiels noch Zock-Nachschub liefern. Dass das super funktionieren kann, beweist das Crash-Rennspiel Burnout Paradise auf Xbox 360 und PS3. Es ist bereits im Januar erschienen, doch erst kürzlich kam ein Update, das erstmals Motorräder, dynamisches Wetter und viele neue Fahr-Herausforderungen mit sich brachte. Vorbildlich!

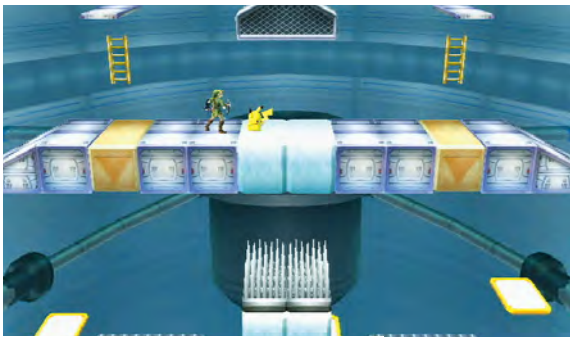
Wii UND DS ONLINE VIA ISDN!

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich schreibe euch, weil ich etwas sehr Interessantes herausgefunden habe. Laut Nintendo kann man mit dem DS und der Wii nur mit einer Breitband-Internetverbindung ins Internet, doch das stimmt nicht! Ich persönlich gehe mit einem UMTS-Stick ins Internet, mit 384 kBit/s. Aus Interesse habe ich meinen Stick nur auf GPRS-Empfang konfiguriert und versucht, mit meinem DS und *Yu-Gi-OH WCT 08* eine Verbindung zur Wifi-Connection aufzubauen. Und jetzt kommt das Beste: es klappt! Und zwar ganz gut. Mit GPRS erreiche ich maximal 54 kBit/s. Das ist sogar 10 kBit weniger als ein herkömmlicher ISDN-Anschluss. Ich hab das Ganze

STAGE-BUILDER-WETTBEWERB

In unserem Stage-Builder-Wettbewerb müsst ihr eine möglichst geniale Stage in *Super Smash Bros. Brawl* bauen. In jeder Ausgabe geben wir euch eine Vorgabe, nach der ihr eure Stage gestalten müsst. Die entsprechende Datei kopiert ihr dann von der Wii auf eine SD-Karte, lest die Daten am PC aus und schickt sie uns per Mail an redaktion@n-zone.de. Unter allen Einsendern suchen wir zufällig zehn Stages aus und küren die beste. Hier achten wir auf die Spielbarkeit, den Ideenreichtum und auch die Optik der Stage. Bitte schickt uns stets nur eine einzige Stage. Der Architekt der Gewinner-Stage darf sich auf ein Spiel freuen!

Diesmal wünschen wir uns eine möglichst geniale Retro-Stage. Egal ob Donkey-Kong-Level oder Metroid-Flair – überrascht uns mit euren nostalgischen Entwürfen!



DUELL-PLATZ Hier warten trickreiche Details auf drei Ebenen. Eine tolle Stage!

Gewinner des letzten Wettbewerbs ist Chris, der uns eine wirklich spannende Duell-Stage mit einigen cleveren Besonderheiten gebaut hat. Herzlichen Glückwunsch, Chris!

Einsendeschluss: 17. November 2008
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: *Sonic Unleashed* (Wii).

wiederholt und es klappte immer noch perfekt. Das Ganze mit der Wii auszuprobieren, habe ich aus Zeitgründen noch nicht gemacht, doch ich hole es nach und berichte euch darüber. Es ist aber ziemlich wahrscheinlich, dass es auch mit der Wii klappt. Übrigens verwende ich zur Internetverbindung den Wifi-Connector von Nintendo. Ich bin mal gespannt, was Nintendo zu dieser Sache sagen wird.
Gruß, Ali

Danke für die Info, Ali! Du hast vollkommen Recht: Prinzipiell kann man Wii und DS auch mittels einer Netzwerkbrücke ins Netz bringen. In deinem Fall gibt der Laptop sein Internet via Wifi-Connector an Wii und DS weiter. Das sollte mit einem PC, der via ISDN online ist, genauso gut funktionieren.

FEEDBACK

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

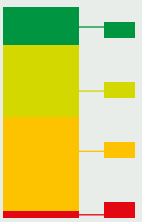
GTA: Chinatown Wars für DS wird ...

... der absolute Mega-Hit! Ich freue mich schon!	13%
… sicherlich ein gutes Spiel!	45%
... vielleicht eine Enttäuschung.	13%
... ziemlicher Mist!	18%
Weiß nicht.	11%

Anfang 2009 erscheint Wii Sports Resort. Greift ihr zu?

Definitiv! Muss ich haben!	17%
Wahrscheinlich kaufe ich es mir.	26%
Ich bin noch unschlüssig.	23%
Ich glaube, da passe ich.	20%
Auf gar keinen Fall!	14%

Animal Crossing: Let's Go to the City sieht fast wie ein DS-Spiel aus.



Das ist halt Stilsache und sieht super aus!	18%
Das ist ganz okay, könnte aber schöner sein!	34%
Ich finde es total schwach, dass die Grafik nicht besser ist.	45%
Animal Crossing?? Nie gehört!	3%

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herz eines Fans.

DER MONAT DER FANTREFFEN

Mann-o-Mann, die Spiele-Fans werden nicht müde, Jahr für Jahr die geilsten Fantreffen auf die Beine zu stellen! Auch diesmal freue ich mich wieder wie eine Schnitzel-Karre, euch von zwei Events zu berichten. Zum einen geht vom 27. bis 30. Dezember die United LAN (organisiert vom Gaming-Elite-Team) Olsberg im Sauerland in die nächste Runde. Zu den gespielten Turnieren gehören u. a. *Mario Kart* (als ultimative Master-Challenge!), *Super Smash Bros. Brawl, Bomberman Blast, Mario Strikers Charged Football, Texas Hold' Em* und ein noch nicht bekanntes Spiel. Highlight: Auch Nintendo-Gaming-Promis wie Stefan Mahrla oder Zelda1983 werden vertreten sein! Weitere Infos: www.united-lan.de. Am 15. November findet darüber hinaus das Atari Jaguar Europe Festival, kurz „e-jagfest", in Kaarst statt. Im Mittelpunkt stehen Atari und alle Konsolen des Kult-Labels. Wer mal wieder in geselliger Runde mit dem Jaguar, Lynx VCS 2600, 5200, 7800 oder mit einer der guten alten Homecomputer-Kisten aus den Achtzigern zocken will, ist hier genau richtig. Solltet Ihr kein Atari-System besitzen, kein Problem! Bringt doch eure liebste klassische Konsole mit oder kommt einfach ohne. Es wird sich schon ein Plätzchen für euch finden! Also dann, viel Spaß beim Zocken und den Organisatoren eine entspannte Zeit!

LIVE VON DEN POKÉMON DAYS

Das hat unser Community-Mitglied „Andiworks" bei der Promo-Tour erlebt!

Großes Thema des diesjährigen Pokémon Days war der lang ersehnte Download des mächtigen Darkrai, dem Dunkelnacht-Pokémon des Typs Unlicht. Man erhält es auf dem Level 50, es trägt eine Enigmabeere bei sich und ist in einem Jubelball gefangen worden, welcher im normalen Spielablauf nie zu finden ist. Darkrai ist mitsamt Dialga und Palkia der große Star des zehnten Pokémon-Filmes, der auf der Tour erstmals in kleinen Ausschnitten gezeigt wurde.

DIE KOMMUNIKATIONS-ZENTRALE

Die kleineren Pikachu-Fans konnten sich Pokémon-Buttons anfertigen, ein abgetrennter Bereich lud die Anhänger des Sammelkartenspiels zu Duellen ein und bot die Möglichkeit, die kommenden Erweiterungen der Serie „Majestätischer Morgen" anzutesten. Die DS-Stationen ermöglichten einen Einblick in die Welt der Mystery Dungeons und falls man einmal Hunger verspürte, war auch hierfür ausreichend gesorgt, schließlich fanden die Pokémon Days in Zusammenarbeit mit einer uns allen bekannten Hamburgerkette statt. Natürlich gab es aber auch einige Neuerungen. Die große Bühne mit zwei Moderatoren lud dazu ein, sich Lieder aus der dritten Staffel der TV-Serie anzuhören. Außerdem gab es in regelmäßigen Abständen ein sogenanntes Profi-Quiz. Hier wurden ein paar Fans aus dem Publikum auf die Bühne geholt und mussten knifflige Fragen beantworten. Unter diesen Fans war … auch ich selbst! Ziemlich interessant waren auch die Telefonübertragungen eines Master-Profis, der schier alle Fragen aus dem Publikum richtig beantworten konnte. Gab es einmal eine Frage, die ihn an seine Grenzen brachte, bekam das Publikum Booster-Packs der Sammelkarten geschenkt.

DER PREIS IST HEISS

Da Pokémaniacs seit jeher Jäger und Sammler sind, wurde auch hier nicht gespart. So konnte man den Explorer's Guide abstauben, ein limitierter Manga, der die Vorgeschichte der neuen *Mystery Dungeon*-Spiele erzählt. An den meisten Merchandise gelangte man diesmal aber nur durch Schweiß und harte Arbeit – besser gesagt, wenn man langes Warten in einer Menschenschlange über sich ergehen ließ. Dazu benötigte man erst mal den sogenannten Erkunderpass, auf welchem man insgesamt fünf Stempel sammeln musste. Den ersten Stempel bekam man praktischerweise schon gleich mit Erhalt des Erkunderpasses, die anderen musste man sich verdienen, indem man die einzelnen Stationen aufsuchte und dort eine bestimmte Aufgabe erfüllte. Leicht verdient war der Stempel der Spielstation, hier brauchte man nur kurz die neuen Editionen anzutesten und schon war der nächste Stempel sicher. Beim heißen Draht – wie der bekannte Name schon sagt – lautete die Aufgabe, den Ring durch das Eisenring-Gebilde (welches übrigens die Form eines Plinfas hatte) zu führen, ohne es zu berühren. Dafür gab es dann einen nützlichen Pokémon-Stundenplan geschenkt sowie einen weiteren Stempel. Das Glücksrad kennt wohl auch jeder: Man durfte an einem Rad drehen und hatte die Chance auf ein Booster-Pack oder auf eine Sammelfigur, der nächste Stempel war da eher Nebensache. Die Tastbox war die letzte Möglichkeit, einen Stempel zu ergattern, hier steckte man seine Hand in eine abgedeckte Box und musste anhand der Form der Plüsch-Pokémon erraten, um welches es sich handelte. Damit dies nicht unmenschlich schwer wurde, beschränkte man sich auf die drei Starter-Pokémon Chelast, Panflam und Plinfa. Hatte man glücklich alle Stempel beisammen, durfte man sich auf der Bühne ein offizielles Pokémon-Day-Shirt schnappen. Dieses, zusammen mit tollen Eindrücken, vielen interessanten Erlebnissen, neuen Kontakten und so manchem Merchandise-Artikel habe ich mitgenommen und sehne mich schon jetzt nach dem nächsten Pokémon Day. Denn nur dort sieht man so viele Cosplayer im Team-Magma-Design, trifft Profis, die Ahnung haben, wie man die Pokémon richtig trainiert, und kann genauso verrückt nach Pokémon sein wie die Japaner seit immerhin mehr als zehn Jahren. Wir sehen uns im nächsten Jahr wieder!

DER KREATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

powered by SEGA

Nur wer Kreativität und Talent beweist, hat im Highscore-Wettbewerb die Chance auf ein brandneues SEGA-Spiel. Wer einen witzigen und gleichzeitig hochwertigen Rekord aufgestellt hat, meldet sich bei uns. Die N-ZONE-Jury pickt jeden Monat drei Gewinner heraus!

Chris Herrmann schreibt: Hallo liebe N-ZONE-Redaktion, ich habe es geschafft, in *The Legend of Zelda: Twilight Princess* als Wolf so viel Aufruhr zu veranstalten, dass sich in Hyrule-Stadt zwanzig ängstliche Soldaten um mich herum versammelt haben (natürlich ohne die Wachmänner in Richtung Schloss).
Viele Grüße, Chris Herrmann

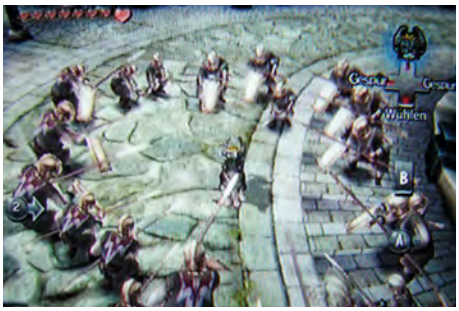
Die Jury meint: Link, komm raus, du bist umzingelt! Den Sieg hast du dir verdient.

Maxim Ryazantsev schreibt: Ich besitze in *Okami* alle 100 Perlen, 9.999 Göttlichkeitspunkte, habe alle Fischarten geangelt, alle Schätze gefunden, alle Waffen und Artefakte, alle Werte auf den Maximalstand gebracht und alle Mörderlisten im Spiel ausgefüllt, beherrsche alle Kampf- und Pinseltechnicken und deren Erweiterung und habe alle Items aus dem Spiel und alle Karma-Transformer. (...)

Die Jury meint: - - - Schweigen - - -

Marvin Jordan schreibt: Hallo N-ZONE, ich habe es geschafft, alle Missionen auf Schwer zu beenden. Wenn das mal kein würdiger Highscore ist! Liebe Grüße, Marvin

Die Jury meint: Okay … leider hast du im Eifer des Gefechts völlig vergessen, uns einen Spieletitel zu nennen. Wir vermuten deshalb, du hast alle schweren Missionen von *Barbie: Das Zauberschloss der Wildpferde* gelöst und ziehen vor dieser Leistung unseren Hut. Du hast gewonnen!



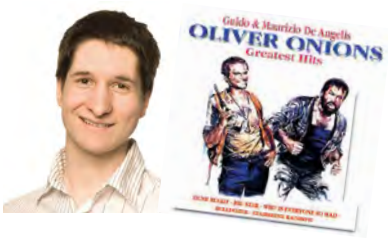
ZU GEWINNEN

Alle oben aufgeführten Leser dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 13. November eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Jedi Mind Tricks – Contra
Slayer – Live Undead
Hatebreed – Mind Over All

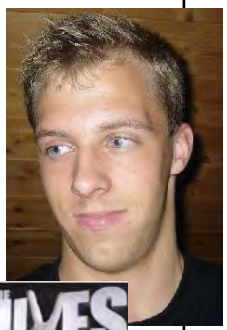


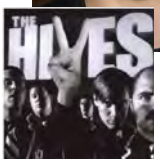
CHRISTOPH KRAUS:
Oliver Onions – Dune Buggy
Green Day – American Idiot
Linkin Park – Shadow of the Day

TIMO PAPE:
Skindred – Ratrace
Peter Fox – Alles Neu
R.I.O. – Shine On

SEBASTIAN STANGE:
Ratatat – Wildcat
Mahala Raï Banda – Mahalageasca
Shantel – Disko Partizani

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Dominik„Nintendofuzzy" Zitt ist – wie sein Nickname schon suggeriert – ein ultimativer Nintendo-Fan und schließt auf www.n-zone.de Threads, die nicht ins Forum passen oder doppelt sind. Außerdem hat er ein wachsames Auge auf den Chat und veranstaltet regelmäßige Turniere. Wenn er ausnahmsweise mal nicht zockt, spielt er Fußball im Verein und hört gern Musik. Und welche das ist, verrät er hier:





The Hives - Square One Here I Come
Arctic Monkeys -
The view from the afternoon
Iron Maiden: - Hallowed be the Name

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

URLAUB IN DER ZOCKERSLOWAKEI

Was fällt beim Blick auf diese Doppelseite auf? Genau, der Schönlein hat vergessen, einen Foren-Thread zu eröffnen, dort Diskussionsbeiträge zu sammeln und hier zu veröffentlichen. Da war ich gedanklich schon im Urlaub. Aber kann man es mir verübeln? Ist ja nicht so, dass ich den Urlaub aus Jux und Dollerei genommen habe.
Nein, nein, ich musste mich mental auf die anstehende Software-Flut vorbereiten! Ehrlich! *Fallout 3*, *Little Big Planet*, *Midnight Club L.A.*, *Dead Space* … merkt ihr was? Genau, alles Titel, die NICHT für die Wii erscheinen. Das Thema Casual Gaming haben wir ja inzwischen mehr als totgeredet, da will ich nicht auch noch meinen Senf dazu abgeben. Aber Tatsache ist, dass ich die Wii nur wegen den Virtual-Console-Releases anwerfe. Und von denen gab es in diesem Monat besonders für alle Jump&Run-Liebhaber ordentlich Futter. Und letztendlich wird es dann doch wieder so aussehen, dass ich mir *Fallout 3* am ersten Verkaufstag hole, dann aber monatelang nicht spiele, weil mich mein Ehrgeiz an Earthworm Jim fesselt und der Komplettist in mir jedes Geheimnis von *Shining Force II* zutage fördern will. Und wo führt das alles hin? Genau, ich brauch schon wieder Urlaub.

EARTHWORM JIM

Einer der kultigsten Jump&Run-Helden ever!

Earthworm Jim ist der Inbegriff dessen, was gute, alte 2D-Jump&Runs ausmacht. Detailverliebte Bitmap-Optik, eine Hauptfigur mit Wiedererkennungswert, skurriler Humor und natürlich einen Schwierigkeitsgrad, der bisweilen jenseits von Gut und Böse liegt. Überforderte Spieler atmen auf: VC-Releases kann man immerhin zwischenspeichern. Früher musste man Regenwurm Jim noch am Stück in den letzten Level geleiten. Die jetzt erhältliche Mega-Drive-Version hatte sogar noch einen Extra-Level zu bieten. Genre-Fans, die die gute, alte Zeit vermissen, haben also gut zu tun.

VIRTUAL CONSOLE

EARTHWORM JIM

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Sega Mega Drive
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wer glaubt, Wario Land: The Shake Dimension wäre aufgrund des Looks innovativ, sollte sich mal Earthworm Jim anschauen.

SONIC THE HEDGEHOG

Das Debüt des blauen Igels

Hätte man uns vor knapp 20 Jahren gesagt, dass Sega-Maskottchen Sonic mal auf Nintendo-Konsolen herumflitzen würde, wir hätten laut gelacht. Tja, und jetzt ist es doch passiert. Doch anstatt den Kopf zu schütteln, freuen wir uns wie die Schnitzel. Denn damals war die Frage, ob man eine Nintendo oder Sega-Konsole im Haus stehen hat, keine Frage des Geldbeutels, sondern der Überzeugung! Die wenigsten hatten daher Master System und NES im Regal. Wer Klassiker wie Sonics Debüt deswegen immer noch nicht kennt, füllt jetzt Wissenslücken. Aber Obacht: Die Master-System-Version ist weitaus schwieriger geraten als die Mega-Drive-Fassung. Rast Sonic hier in einen Feind oder ein Hindernis, kann er verlorene Ringe nicht wieder einsammeln.

VIRTUAL CONSOLE

SONIC THE HEDGEHOG

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Sega Master System
JAHR	1991
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein Klassiker, der allerdings nicht so hübsch und weitaus schwerer ist als die Mega Drive-Fassung.

SHINING FORCE II

Damals war alles besser. Auch Rollenspiele.

Der letzte Monat war ein Fest für Jump&Run-Fans. Wer mit dem Gerenne und Gehüpfe aber nur wenig anfangen kann und lieber Fantasy-Helden auflevelt, MUSS sich *Shining Force II* herunterladen. Tolle Story, sympathische Charaktere, bezaubernde Bitmaps (die Kampfscreens sehen einfach cool aus), schöner Soundtrack, ein ausgewogener Schwierigkeitsgrad und im Vergleich zum ersten Teil erweiterte Möglichkeiten, seine Crew aufzuleveln. Dank zahlreicher Geheimnisse seid ihr für die gerade mal acht Euro gut und lange bedient.

VIRTUAL CONSOLE

SHINING FORCE II

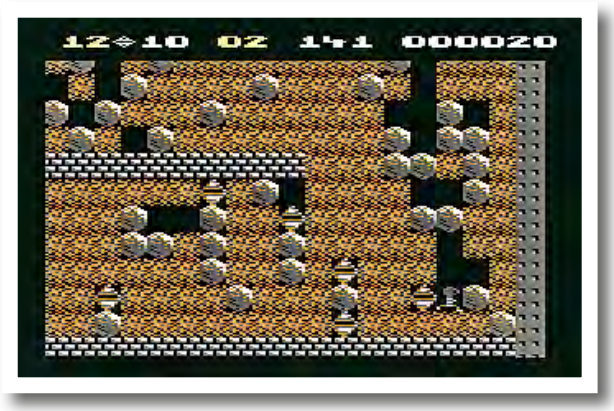
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Sega Mega Drive
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein ganz wunderbares Rollenspiel, das selbst aktuelle Genre-Vertreter alt aussehen lässt.

BOULDER DASH

Ein so simples wie geniales Spielprinzip



Geil, geil, geil! *Boulder Dash!* Die Redaktion flippt aus. Auch angesichts der Tatsache, dass es die C64-Version auf die Virtual Console geschafft hat. Die ist zwar nicht wirklich gut gealtert, ist aber die Fassung, die Christian und Thomas in ihrer Jugend gespielt haben. Als kleiner Wicht sammelt ihr Juwelen ein und müsst dabei darauf achten, nicht von Felsen erschlagen zu werden. Einige Levels werden unfassbar (und unschaffbar!) schwer. Genau so, wie es sich für Retro-Kram gehört.

VIRTUAL CONSOLE

BOULDER DASH

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Commodore Gaming
ERSCHIENEN FÜR	Commodore 64
JAHR	1984
SPIELER	1-2
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: 4 Pilze, weil wir objektiv sein müssen. Rein subjektiv eines der besten Spiele der Welt. Wir sind halt doch nur Fanboys.

JUMPMAN

Die Anfangszeit des Jump&Run-Genres

Als Strichmännchen rennt ihr durch einzelne Bildschirme umfassende Levels und macht dabei Bomben durch Berührung unschädlich. Tja, so sahen sie damals eben aus, die ersten Jump & Runs. Und trotz simpler Optik, gewöhnungsbedürftiger Steuerung und extrem fiesen (bis unfairen) Fallen sind die Zocker-Opas der Redaktion hellauf begeistert. Das duftet nach Jugend und treibt uns Tränen der Melancholie in die Augen. Wer nicht weiß, dass man den C64 damals liebevoll „Brotkasten" nannte, lässt die Finger von diesem Spiel. Alle anderen weinen mit.

VIRTUAL CONSOLE

JUMPMAN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Commodore Gaming
ERSCHIENEN FÜR	Commodore 64
JAHR	1983
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Für viele einfach nur alter Scheiß. Für uns Jugend. Wer braucht Mario, wenn er ein Strichmännchen haben kann?

JÄGER UND SAMMLER

TEXT
Christoph Kraus, Stephan Gerner

LAYOUT
David Mola

BILDER
N-ZONE, Stephan Gerner, Marius Weinbrenner

ZUM SAMMELN UND LIEBHABEN

Hand aufs Herz: Jeder von euch hatte bestimmt mal einen Lieblings-„Knuddelsack". Irgendein plüschiges Etwas, egal ob Panda, Bär oder Elefant. Unser Leser Stephan Gerner hat uns diesmal eine ganze Ladung Bilder von Nintendo-Plüschfiguren geschickt – und um die geht es in der heutigen Ausgabe von „Jäger und Sammler"! Wahre Paradiese für die Liebhaber knuddeliger Figuren sind beispielsweise die Pokémon Center in Japan – dort gibt es regelmäßig neue Versionen von Plüsch-Pikachus, -Groudons oder -Jirachis. Auch die Figuren von *Animal Crossing* sind im Heimatland von Mario und Link wahrhaft beliebt: So sind etwa Mr. Resetti, Tom Nook oder K.K. Slider auch als Textilversion verfügbar. Doch wo bekommt man solche Sammel-Items eigentlich hierzulande? Abgesehen von einmaligen Aktionen, beispielsweise bei Burger King wie im Falle der Pokémon, hat man hier nur selten Gelegenheit zum Zugreifen. Wir präsentieren euch daher auf dieser Doppelseite eine Auswahl der aktuellen Pokémon- und *Super Mario*-Figuren. Viel Spaß!

POKÉDOLLS

Die PokéDolls sind eine Serie von Pokémon-Plüschfiguren, die in unregelmäßigen Abständen immer wieder um ein paar neue Figuren erweitert wird. Es gibt sie beispielsweise in den Varianten Chelast, Darkrai, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Latias, Latios und Mampfaxo. Sie werden in Japan und Amerika verkauft, allerdings nur im Pokémon Center, nicht in normalen Läden. Man erkennt die PokéDolls an einem kleinen, fahnenartigen Pappschild, das an allen Figuren der Serie hängt. Außerdem ist eine Besonderheit, dass alle PokéDolls fast die gleiche Größe haben, egal wie groß das Pokémon im Spiel eigentlich ist.

POKÉMON-PLÜSCHFIGUREN VON BURGER KING

In Deutschland gab es kurz nach Beginn des Pokémon-Hype, also irgendwann im Jahr 2000, eine von etwa fünfzig verschiedenen kleinen Pokémon-Plüschfiguren bei Burger King. Die waren damals allerdings in Rekordzeit ausverkauft, sogar schon lange vor Ende der Aktion, sodass es in den letzten Tagen stattdessen Pokémon-Sammelkarten bei Burger King gab, weil keine Plüschfiguren mehr übrig waren. Es gab aber zu der Zeit auch einige Pokémon-Plüschfiguren in Deutschland ganz normal im Spielwarenhandel zu kaufen, nämlich die bekanntesten Pokémon der ersten Generation, zum Beispiel Pikachu, die Starter, aber auch die Pokémon, die in der ersten Anime-Staffel groß dabei waren (wie Mauzi, Pummeluff oder Enton). Auch Plastik-Pokémon wurden kurz nach dem Pokémon-Hype in den Burger-King-Filialen groß beworben, so gab es beispielsweise Mewtu-Aufstellfiguren oder Sleimas, die man auf einem Rad (ähnlich einer PC-Maus) hin- und herbewegen konnte.

MARIO-PLÜSCHFIGUREN

In den Neunzigerjahren wurde auch in Deutschland sehr viel Mario-Merchandise verkauft, darunter auch Plüschfiguren. Marios in allen Größen und Variationen waren damals eigentlich in jedem Spielwarenladen zu finden, und wer Glück hatte, der ist vielleicht auch auf einen Yoshi gestoßen, wenn auch der grüne Dinosaurier nicht so weit verbreitet war wie der rot bemützte Klempner.

In Japan werden auch heute noch Mario-Plüschfiguren verkauft, aber nicht nur Mario und Yoshi, sondern eigentlich alle wichtigen Charaktere aus dem Mario-Universum, zum Beispiel Luigi, Wario, Donkey Kong, Bowser, Toad und so weiter. Jüngst ist beispielsweise ein knuddeliger Plüsch-Yoshi in unserer Redaktion heimisch geworden. Das gute Stück wurde zum Start von *Yoshi's Island DS* in Japan angeboten und ist in unterschiedlichen Farben erhältlich – ebenso wie die Yoshis allesamt unterschiedlich gefärbt sind. Danke für das Mitbringsel, Katha!

NEW SUPER MARIO BROS.

Zum Release von *New Super Mario Bros.* ist in Japan offensichtlich ebenfalls eine Plüschfiguren-Serie erschienen. Aber diesmal sind die Helden offenbar nicht Mario und Luigi persönlich, sondern die kleinen Gegner, die sonst kaum Aufmerksamkeit erfahren. So gibt es jetzt beispielsweise auch Gumbas und Buu Huus als Plüschfiguren. Die Qualität und der Wiedererkennungsfaktor der einzelnen Figuren ist hoch, allerdings sind Elemente wie die Buu-Huu-Zähne etwas billig eingearbeitet.

MEIN LIEBLINGSSCHATZ #2

Auch in dieser Ausgabe präsentieren wir euch wieder einen seltenen Schatz aus der Fundgrube der Redaktion. Diesmal hat Christoph ein Sammlerstück ausgegraben, das sogar 15 Jahre nach dem ersten Einsatz noch seinen Dienst verrichtet: ein Wecker, passend zum NES-Klassiker *Super Mario Bros.*! Findet man sich erst einmal mit der umständlichen Programmierweise ab, die bei solchen Zwei-Knopf-Bedien-Monstern üblich ist, klappt alles bestens: Mario weckt uns mit einem wunderbar blechernen „Aufstehen, es ist Zeit, Traumland zu verlasse'!" – Ein Tippfehler? Mitnichten! Denn der letzte Konsonant wird vom Wecker seltsamerweise verschluckt! Den Wecker gab es ein paar Jahre später sogar in einer aktualisierten Version. Heute ist das gute Stück auf Auktionsplattformen im Internet sowie auf Flohmärkten häufig zu finden. Ein echtes Sammlerstück!

MARIO ZUM ZIEHEN

Neulich beim Bummel durch ein Kaufhaus in der Region entdeckten wir einen Figuren-Automaten, der fünf Figuren zu *Super Mario Galaxy* beherbergte. Ob Geister-Mario (mit der obligatorischen M-Kappe), Feder-Mario oder Flug-Mario: Die Schlüsselanhänger sehen wirklich sehr gut aus und sind gut verarbeitet. Der Preis: 2 Euro pro Stück.

DIE 10 KURIOSESTEN POKÉMON-SPIELE ABSEITS DER REGULÄREN EDITIONEN

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Immer nur Sammeln ist auf Dauer langweilig. Diese Pokémon-Spiele haben ein Hinsehen genauso verdient – oder nicht!

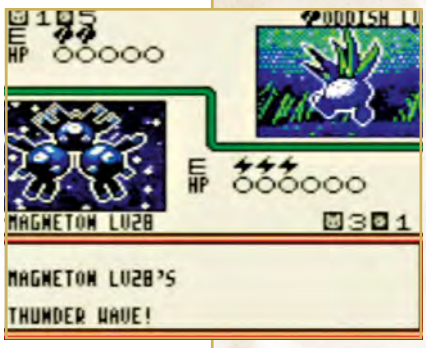
TOP 5

1 Pokémon Snap (N64)

Als erstes Pokémon-Spiel für das N64 war dieser Fotografen-Trip heiß begehrt und konnte die meisten Fans auch vollends begeistern. Man bewegte sich auf festen Bahnen durch die verschiedenen Levels einer Insel und musste die überall auftauchenden Geschöpfe in möglichst guter Pose ablichten. Diese konnte man zum Beispiel provozieren, indem man auf einer Flöte spielte oder die Pokémon mit Äpfeln fütterte. Auch wenn's auf Dauer etwas eintönig war, war es doch mal was völlig Neues und stellte alle Pokémaniacs zufrieden! Gespeicherte Fotos konnten übrigens sehr umständlich auch als Sticker ausgedruckt werden.

2 Pokémon Trading Card Game (GBC)

Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist und bleibt ein Phänomen, denn sowohl das Spiel in Pappform an sich als auch der gewaltige Sammel- und Tauschhype waren wirklich berauschend. Auf dem GBC kam 2000 dann die digitale Form des Kartenspiels heraus und konnte auch in dieser Weise die angesprochenen Qualitäten aufweisen. Man zog durchs Land und musste jeden Arenaleiter am Tisch besiegen, um alle Orden zu erringen. Der große Vorteil: keine teuren Booster-Packs mehr und trotzdem geniale Decks!



3 Pokémon Pinball (GBC)

Kurz nachdem mit Rot & Blau das Pokémon-Fieber ausgebrochen war, erschien dieser Titel auf dem Game Boy Color und brachte etlichen Kindern den Flippertisch näher. Auf den zwei Tischen ging es rund, denn hatte bestimmte Vorgaben erfüllt, erschien in der Mitte des Tisches ein Pokémon, das es nun mit dem Pinball (einem Poké-Ball) zu fangen galt. So ließen sich mit viel Geduld alle damaligen 151 Monster fangen. Das Spiel-Modul beinhaltete übrigens ein Rumble Pak für noch mehr Flipper-Action! 2003 kam dann sogar noch eine neue Version nach bewährtem Rezept raus: Pokémon Pinball Rubin und Saphir sorgte nun auch auf dem Game Boy Advance für Spielhallenfeeling.

4 Pokémon Stadium 1 & 2 (N64)

Die Vorfreude war groß, denn nach *Snap* erhofften sich viele Fans einen N64-Auftritt, der den Game-Boy-Titeln in Qualität und Spielprinzip nahe käme. Leider bot das Spiel dann allerdings kein eigenes Abenteuer in 3D, sondern neben einigen Minispielen eigentlich nur Kampf-Action. Trotzdem ein gutes Spiel, weil besonders das Kräftemessen mit den eigens trainierten Pokémon der Game-Boy-Version Spaß machte. Diese konnte man nämlich über das mitgelieferte Transfer-Pak in 3D bestaunen. Die Minispiele wie etwa „Schlurps Sushibar" waren recht unterhaltsam – vor allem zusammen mit Freunden. In Japan erschien sogar noch ein früherer Teil, der mit der roten und blauen Edition kompatibel war. Dieser bot allerdings nur einen Bruchteil der Monster aus der europäischen Variante von *Pokémon Stadium*, da es der allererste Teil der Serie war.

5 Pokémon Pikachu

Für viele Pokémon-Verrückte ging ein kleiner Traum in Erfüllung: ein eigenes Pokémon als Haustier, das man überall dabeihaben kann! Okay, wirkliche Gefühle konnte man zu dem kleinen Pixel-Ding eher nicht aufbauen, aber trotzdem war's eine nette Sache. Aufgrund von Größe und Grundprinzip vergleichbar mit einem Tamagotchi, galt es, ordentlich Watt zu sammeln, um Pikachu damit glücklich zu füttern. Durch den integrierten Schrittzähler konnte man Watt sammeln und diese beim einarmigen Banditen auch noch aufs Spiel setzen. Viele Spieler bewegte es damals wirklich zum Joggen oder Spazierengehen, bis endlich die Liebeserklärung übers Display huschte. Ich war immer zu faul und habe das Teil einfach geschüttelt. Aus diesem Grund hat mich Pikachu trotz hoher Wattzahlen wahrscheinlich auch immer wieder verlassen …

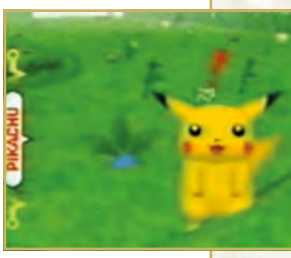
FLOP 5

1 My Pokémon Ranch (WiiWare)

Der Wahnsinn: Pokémon treffen endlich auf Miis und in China fällt ein Sack Reis um! Während sich die kleinen Wesen auf der virtuellen Farm tummeln, könnt ihr sogar Fotos davon schießen und diese zu allem Überfluss auch noch an Freunde schicken! Auch wenn es der Titel ins Start-Line-up des WiiWare-Kanals schaffte: Die miserable Technik gibt dem Spiel neben den lächerlichen Möglichkeiten absolut den Rest! Da lad ich mir lieber *Mega Man* …

2 Hey You, Pikachu! (N64)

Die gelbe Elektromaus ist einfach überall! In diesem Spiel ging es darum, über ein Mikrofon mit Pikachu zu interagieren und mit ihm mega-supertolle Abenteuer zu bestehen! Der Haken daran war nur, dass das Spiel durchweg mies war und das Mikrofon nicht wirklich viele Wörter erkannte. Bei einem Wort jedoch schien es keine Probleme zu geben: Sprach man „Playstation" ins Mikro, wurde Pikachu stinksauer!



3 Pokémon mini

Diese kleine Teufelsmaschine ist ein Handheld in der Größe eines Fahrradtachos – und zwar das kleinste, das Nintendo je rausbrachte. Für knapp 50 Euro gab's das Teil anfangs zu erwerben beziehungsweise einen unnötigen Fehler zu begehen. Denn das ganze Gerät und die paar separat erhältlichen Spiele waren in jeder Hinsicht unterste Schublade und erinnerten an die Überraschung in einer Cornflakes-Packung. Sowohl die sogenannte Technik als auch das Gameplay der Spiele ließ doch stark zu wünschen übrig. Das spiegelte sich auch in den Verkaufszahlen wider und so geriet das Teil schnellstens und völlig zu Recht in Vergessenheit …

4 Pokémon Channel (GC)

Wie jetzt?! Ich bin Pikachu und ich gucke den ganzen Tag Fernsehen?! Auf solche Ideen muss man erst mal kommen … Ihr hattet also etliche Sendungen zu schauen und musstet anschließend Professor Eich erzählen, ob's gut oder schlecht war. Manche Sachen wie zum Beispiel ein Quiz waren ja noch relativ unterhaltsam, doch wenn es darum ging, Pokémon zu zählen, dann ließ einem das Spiel fast keine Wahl außer abzuschalten. Alles sah einfach zu sehr nach Geldmachen und Markeausschlachten aus.

5 Pokémon Dash (DS)

Das gab's im Pokémon-Gewand nicht so häufig zu sehen: ein Rennspiel. Während man anfangs noch von der schicken Grafik beeindruckt war, hieß es alsbald: Auf die Plätze! Fertig! Pika! Ihr steuertet durchweg Pikachu mit dem Stylus durch Parcours, um ein anderes Pokémon im Wettrennen zu besiegen. Fertig. Aus. Ende. Die Ansicht dabei war übrigens aus der Vogelperspektive.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, ZDF, Archiv

PIXEL-STARS HAUTNAH: POKÉMON

Pikachu-Power: Hier sind Pokémon-Fakten für wahre Pokémaniacs!

BOKEOM? NIE GEHÖRT!

Was ein Redakteur bei der Recherche dieser heiteren Retro-Rubrik nicht alles findet! Wir zitieren einfach mal drauflos: „Das Geschöpf, um das es sich in *Pocket Monster 64* (in Japan nennt man es Bokeom) dreht, ist ein gelber Hase namens Pikachu, den man im Wald finden und langsam kennenlernen muss." – Bokeom? Gelber Hase? Wir reden gar nicht lange um den heißen Brei herum: Dieser Text stammt aus der N-ZONE 11/97. Eine Schande ist das ganz und gar nicht. Denn wie wir alle wissen, war die N-ZONE schon immer dem Trend voraus und berichtete in diesem Fall sogar ganze zwei Jahre (!) vor dem großen Pokémon-Durchbruch in Deutschland von Nintendos Sammel- und Tauschmonstern. Daher verzeihen wir den Kollegen von damals den kleinen Ausrutscher und freuen uns schon auf die Platin-Edition der „Bokeom". Und den gelben Hasen haben wir immerhin im Kellergewölbe von *Super Mario 64* gefunden.

BITTE NICHT VERWECHSELBUCHSELN!

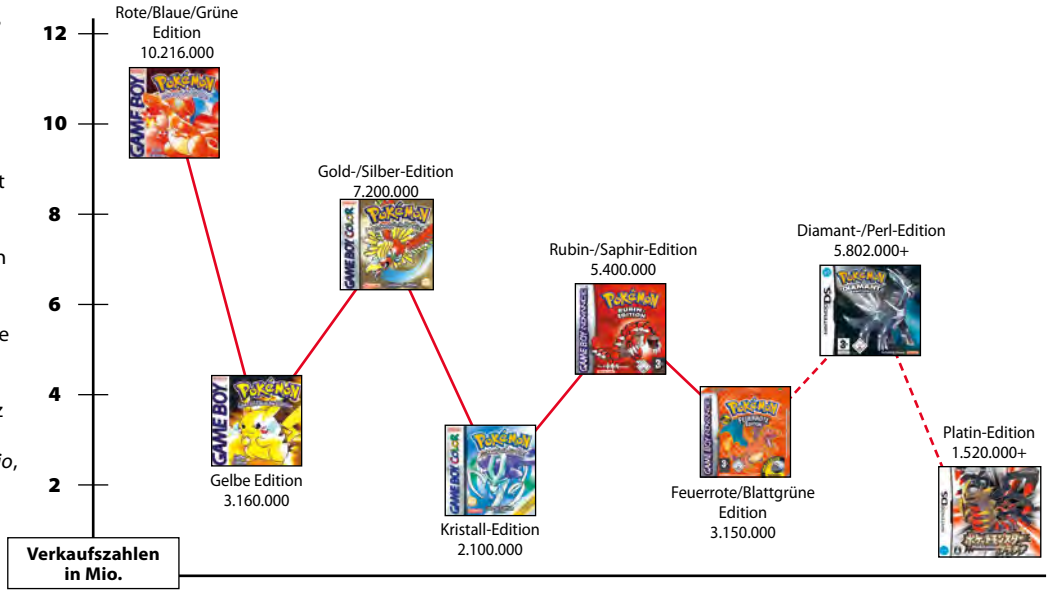
Eine Herausforderung von LEITER THOMAS! SEBARAK wird von POKéMANIAC CHRISTOPH in den Kampf geschickt! Los! SEBARAK! POKÉMANIAC CHRISTOPH besiegt LEITER THOMAS! SEBARAK erreicht Lv. 12! SEBARAK erlernt FLÜGELSCHLAG! – Wie oft haben wir solche Zeilen schon weggedrückt? 11.000 Mal? 634.539 Mal? Wir wissen es nicht. Was wir aber wissen, ist, wie man korrekt mit der Pokémon-Grammatik und -Rechtschreibung umgeht. Formulierungen wie „der Pikachu" oder „die Pokémons" (oder noch schlimmer: „Pokèmons" mit umgedrehtem Accent) bringen die Fans zum Schäumen, schließlich darf niemand ihre unangreifbaren Vokabeln verhunzen. Denkt also immer dran, wenn ihr euch als Pokémon-Kenner outen wollt: Statt „Pokémon" heißt es in den Game-Boy- und DS-Editionen immer „POKéMON" (mit kleinem é), die Namen von Pokémon, Attacken, Trainern und Items werden ebenfalls dick ausgeschrieben und Ausrufezeichen kommen im Kampfbildschirm nicht zu knapp zum Einsatz.
Also dann! Los! LANGENSCHEIDT schickt das POKéMON-BASIC-WÖRTERBUCH in den Kampf!
Ist natürlich nur Spaß! Aber immer an unsere Regeln denken, wenn ihr das nächste Mal einen LESERBRIEF schreibt! Weiterblättern!

UND ES LEBT DOCH!

Eine Mail von unserem Leser Alexander Reichl: „Hi Christoph, in Ausgabe 08/08 hattest du über das Pokémon mini berichtet. Zuerst einmal eine Berichtigung: Das Handheld gab es nicht in rot, grün, blau, sondern in lila, grün, blau. Ein rotes ist mir nicht bekannt. Ich habe das grüne Pokémon mini inklusive *Pokémon Party mini*, die drei Spiele, die du vorstelltest, und *Pokémon Tetris*, wie du auf dem beigefügten Bild sehen kannst. Alles in OVP! Ich würde mich freuen, wenn du die Existenz dieses äußerst raren Moduls in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben bestätigst." – Na klar, Alex, das tun wir doch gern! Übrigens auch ein XXL-Dankeschön an die übrigen Leser, die uns die Echtheit von *Pokémon Tetris* bewiesen. Das Spiel, von dem nur wenige Exemplare produziert wurden, gelangte nie offiziell in den Handel und ist daher extrem selten. Oh, und Alex hat noch einen Trumpf auf Lager: „Ach ja, ich würde auch verkaufen, falls jemand interessiert ist, jedoch wenn möglich nur komplett, zerstückeln möchte ich die Sammlung nicht. Ordentliche Angebote einfach an meine Mail-Adresse lexhardcore@gmx.de!" – Das ist doch mal ein Service!

DIE POKÉMON-CHART-SHOW

Das Jauch-Quiz *Wer wird Millionär?* hatte einst mehr als 13 Millionen Zuschauer – heute sind es an starken Tagen gerade mal sechs Millionen. Auch *Pokémon* hat – verglichen mit seiner Glanz-Ära – knapp die Hälfte an Verkaufskraft eingebüßt: Wurden von der *Roten*, *Blauen* und (japanexklusiven) *Grünen Edition* satte zehn Millionen Spiele verkauft, wurden die *Diamant-* und *Perl-Editionen* nur noch knapp sechs Millionen Mal über die Kassen-Scanner gezogen (Quelle: VGchartz.com, Markt: Japan). Aber *Pokémon* ist immer noch eine ganz dicke Nummer und für Nintendo eine ähnlich starke Marke wie *Mario*, *Zelda* oder *Smash Bros*. Wir haben für euch die Verkaufszahlen der regulären *Pokémon*-Editionen in Japan recherchiert.



WETTEN, DASS..? WAS'N SPASS!

Manch einer kann sich vielleicht noch daran erinnern: Anfang des Jahrtausends präsentierte Thomas Gottschalk bei *Wetten, dass ...?* eine Wette, in der ein echter Pokémaniac die Körpermaße und das Gewicht aller 151 Pokémon der ersten Generation aufzählen konnte. Peinlich: Einem Eintragungsfehler war es zu verschulden, dass Gewicht und Größe in einem Datenbank-Register vertauscht angezeigt wurden – und das sogar während der Live-Show! Wenige Monate nach dem prominenten Pokémon-Auftritt bei „Grabscher-Tommy" wurde das Phänomen Pokémon auch bei *stern TV* mit Günther Jauch beleuchtet und Gäste zum Thema eingeladen. Jetzt möchten wir aber von euch wissen: Wart ihr in den damaligen Shows zufällig zu Gast oder kennt den Wettkandidaten? Wir möchten das Gesicht hinter der Wette gern im Spielerforum der nächsten N-ZONE vorstellen und freuen uns auf eure Zusendungen an redaktion@n-zone.de! Übrigens: Die Körpermaße aller Pokémon waren natürlich für Tommy Gottschalks Gast kein Problem – ob's letztlich zum Wettkönig gereicht hat, ist unserer Redaktion allerdings nicht bekannt.

WARNUNG – WARNUNG – WARNUNG

Sagt nicht, wir hätten euch nicht zu größter Vorsicht ermahnt! Aber bestimmt hat schon jeder von euch versucht, Missing No. (kurz für „missing number") zu fangen. In der *Roten* und *Blauen Edition* konnte man das Pixelbrei-Pokémon erstmals fangen, indem man den Greis in Vertania City ansprach, mit „Nein" antwortete, danach zur Zinnoberinsel reiste und sich am rechten Rand des Eilands auf und ab bewegte. Schwupps taucht ein mysteriöses Ding auf, das nur entfernt an ein Pokémon erinnert. Wer es fing, dem wurde der Spielstand gelöscht und die Grafik litt ab sofort unter fehlerhaften Pixeln. Aber: Das sechste Item in eurem Inventar wurde ver-128-facht (praktisch, wenn ihr den Meisterball angewählt hattet!). Doch wie kam es eigentlich zu Missing No.? Des Rätsels Lösung: Die Entwickler wiesen jedem einzelnen fangbaren Pokémon sowie jedem Trainer, dem man begegnen konnte, einen so genannten Hexadezimal-Code zu – zum Beispiel F4 oder A3. Die übrigen Stellen des Hexidezimal-Systems trugen die interne Bezeichnung „MISSING NO.". Weil die Programmierer aber fälschlicherweise bei der Gestaltung der Zinnoberinsel zuließen, dass man dort Pokémon fangen konnte (was eigentlich nicht möglich sein sollte), wurde kurzerhand die Pokémon-Liste aus der Safari-Zone übernommen. Selbst in den weiteren Game-Boy-Editionen war Missing No. noch anzutreffen, wenn auch teilweise nur mit einem Schummelmodul.

DAS POKÉMON-INTRO ZUM MITSINGEN

Für alle Fans haben wir den Original-Text aus dem Intro der *Pokémon*-TV-Serie mitgeschrieben. Übrigens, habt ihr gewusst, dass der Titelsong in der deutschen TV-Ausstrahlung zumeist nach der ersten Strophe abgeschnitten wird? Die zweite und dritte Strophe lest ihr bei uns aber trotzdem (kursiv markiert).

Pokémon

Ich will der Allerbeste sein, wie keiner vor mir war.
Ganz allein fang ich sie mir, ich kenne die Gefahr.
Ich streife durch das ganze Land, ich suche weit und breit das Pokémon,
um zu versteh'n, was ihm diese Macht verleiht.
Pokémon – komm, schnapp sie dir!
Nur ich und du in allem was ich auch tu – Pokémon!
Mein bester Freund, komm, retten wir die Welt!
Pokémon – komm, schnapp sie dir!
Dein Herz ist gut, wir vertrauen auf unsren Mut.
Ich lern von dir und du von mir – Pokémon!
Egal wie schwer mein Weg auch ist, ich nehme es in Kauf.
Ich will den Platz, der mir gehört, ich gebe niemals auf.
Komm zeigen wir der ganzen Welt, dass wir Freunde sind.
Gemeinsam ziehen wir in den Kampf, das beste Team gewinnt.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Wii | DS Freischaltbare Extras

Nach der zweiten Mission kann man in der Wii-Fassung von *Star Wars: The Force Unleashed* das Schiff (Rogue Shadow) betreten. Dort befindet sich ein Extras-Menü, unter dem sich auch die Cheateingabe versteckt. Auf dem Nintendo DS gebt ihr die Passwörter unter den Extras im Hauptmenü ein. Klickt einfach auf den Menüpunkt „Unleashed-Codes", um die Cheats zu aktivieren. Die richtige Eingabe der Codes wird euch durch eine Textmeldung bestätigt.

DS

CHEAT	EFFEKT
CPLOOLKBF	Maximale Machtkräfte
CPLZKMZTD	Sith-Schleichpanzer
TVENCVMJZ	Unbegrenzte Machtenergie
CURSEZRUX	Zeremonielle Jedi-Robe
QSSPVENXO	Gesteigerte Gesundheit
Lightsaber	Sith-Robe
Mandalore	Kota-Kostüm
Holocron	Super-Lichtschwert
Wookiee	Kentos Robe

Wii

GAMEPLAY-CHEATS

SPEEDER: Du erhältst 1.000.000 Machtpunkte.
CORTOSIS: Du bist unverwundbar.
KATARN: Alle Machtkräfte erreichen den momentanen Maximalstand.
COUNTDOOKU: Maximale Combos sind verfügbar.
VERGENCE: Unendliche Machtenergie
TYRANUS: Alle Machtkräfte freischalten
LIGHTSABER: Verheerender Laserschwertschaden

CHARAKTERE-CHEATS

CHOSENONE: Anakin Skywalker steht nun zur Verfügung.
HOLOGRAM: PROXY steht nun zur Verfügung.
SITHLORD: Darth Vader steht nun zur Verfügung.
BENKENOBI: Obi-Wan Kenobi steht nun zur Verfügung.
YELLOWJCKT: Luke Skywalker (*Episode IV*) steht nun zur Verfügung.
T16WOMPRAT: Luke Skywalker (*Episode VI*) steht nun zur Verfügung.

KOSTÜM-CHEAT

GRANDMOFF: Alle Bonuskostüme stehen nun zur Verfügung.
ACHTUNG: Bei bestimmten Kostümen können keine Zwischensequenzen angezeigt werden.

ACHTUNG: Wenn ihr als einer der Bonus-Charaktere oder in Bonus-Kostümen spielt, können Zwischensequenzen nicht angezeigt werden! Dies wird dann aber auch durch eine Textmeldung erwähnt.

WALL•E

Wii Freischaltbare Extras

Unsere Cheats, mit denen ihr alle Levels, Bonusinhalte, Waffen und Unverwundbarkeit feischalten könnt, werden unter den Bonusinhalten im Hauptmenü eingegeben. Die Aktivierung erfolgt hier über die korrekte Auswahl von verschiedenen Symbolen: Im Detail sind das der kleine WALL•E, seine Roboterkollegin EVE (eiförmiger Roboter), der VACUUM-BOT (ein eckiger Roboter mit einer großen Öffnung in der Mitte), M-O (ein Roboter mit einer halbkreisförmigen Rundung unten) und der AUTOPILOT (wird durch ein kreisförmiges Symbol dargestellt). Wenn ihr die Cheats richtig eingegeben habt, wird euch dies durch eine Textmeldung bestätigt. Viel Spaß beim Aufräumen!

CHEAT	EFFEKT
AUTOPILOT, VACUUM-BOT, M-O, WALL•E	Alle Einzelspieler-Levels freischalten
M-O, AUTOPILOT, VACUUM-BOT, EVE	Alle Spielinhalte freischalten
WALL•E, AUTOPILOT, EVE, VACUUM-BOT	Alle Bonusinhalte freischalten
WALL•E, M-O, AUTOPILOT, M-O	Unbegrenzte Gesundheit
AUTOPILOT, AUTOPILOT, VACUUM-BOT, VACUUM-BOT	Alle Feiertagskostüme freischalten
VACUUM-BOT, WALL•E, M-O, AUTOPILOT	Alle Mehrspielerkostüme freischalten
EVE, M-O, WALL•E, AUTOPILOT	Alle Mehrspieler-Karten freischalten
WALL•E, EVE, EVE, WALL•E	WALL•E immer mit Laserkanone
VACUUM-BOT, EVE, M-O, WALL•E	WALL•EVE immer mit Laserkanone
WALL•E, AUTOPILOT, EVE, M-O	WALL•E: Permanente Superlaser-Verbesserung
EVE, WALL•E, WALL•E, AUTOPILOT	EVE: Permanente Superlaser-Verbesserung
AUTOPILOT, M-O, AUTOPILOT, M-O	WALL•E kann immer alle Würfel erzeugen
M-O, VACUUM-BOT, EVE, EVE	WALL•EVE kann immer alle Würfel erzeugen

ACHTUNG: BUG IN ANKH!

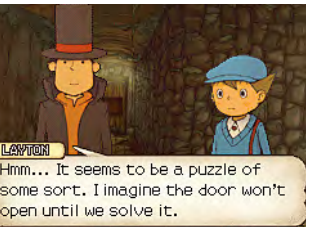
So vermeidet ihr den Absturz des Spiels!

In dem eigentlich recht spaßigen Spiel *Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs* gibt's leider einen wirklich bösen Schnitzer: Nach dem Ende des dritten Kapitels bleibt der Bildschirm eures DS schwarz! Diese ägyptische Plage kann man nur umgehen, indem man bereits vor Beginn des Spiels (!) die Musiklautstärke auf 0 dreht.

ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

DISASTER: DAY OF CRISIS

PROFESSOR LAYTON ...



SHAUN W. SNOWBOARDING

ROCK BAND

THEMA DES MONATS

Disaster: Day of Crisis (Wii)

VORSCHAU

Castlevania - Order of Ecclesia (DS)
Prince of Persia:
The Fallen King (DS)
Shaun White Snowboarding (Wii)
TimeHollow (DS)
World of Goo (Wii)

TEST

FIFA 2009 - All-Play (Wii)
LEGO Batman (DS)
LEGO Batman (Wii)
Lock's Quest - Hüter der Welt (DS)
MySims Kingdom (Wii)
Naruto - Ninja Council 2 (DS)
NBA Live 09 - All-Play (Wii)
Phoenix Wright Ace Attorney:
Trials and Tribulations (DS)
Pipe Mania (DS)
Professor Layton und das
geheimnisvolle Dorf (DS)
Sim City Creator (Wii)
Spider-Man: Web of Shadows (Wii)
Wall-E: Der Letzte räumt
die Erde auf (Wii)
Wario Land:
The Shake Dimension (Wii)
WWE SmackDown vs. RAW 09 (Wii)
Zubo (DS)

BONUS

Leserfilm:
Super Mario Bros. (Trailer)
Rock Band: N-ZONE live on Stage
Spectrobes: Jenseits der Portale
(engl. Entwicklertagebuch)

SPIELE-TRAILER

Madagascar 2
Mario & Luigi 3
Party
Rayman Raving Rabbids TV Party
Sonic and the Black Knight
Sonic Unleashed
Tenchu 4

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich
redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen
und Marken gehören ihren
jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 12/2008

DISASTER: DAY OF CRISIS | ROCK BAND | SHAUN WHITE SNOWBOARDING

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

DISASTER: DAY OF CRISIS

Schafft ihr es, diesen Tag zu überleben?

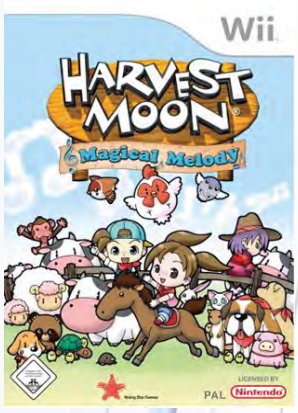
Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

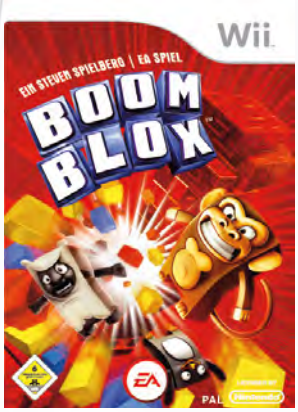
Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408



Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

FIFA 09 (Wii)
Das Warten hat ein Ende: *FIFA 09* ist endlich da und begeistert durch eine ganze Reihe neuer Ideen und durch ein noch besseres Gameplay, als es die Vorgänger bieten konnten. Fußballfans kommen hier voll auf ihre Kosten und dürfen sich wie jedes Jahr natürlich über die Original-Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler freuen.
Prämien-Nr.: 003510

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Gutschein für sqoops hat einen Wert von 2 x 25 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet auf www.sqoops.de erreicht, eingelöst werden. Dort findet ihr alle Games, die ihr schon immer zocken wolltet! Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003500

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 46

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Call of Duty: World at War (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Need for Speed Under. (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Guitar Hero On Tour II (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Castlevania: Order of ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Disaster: Day of Crisis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero World Tour (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Star Wars: Clone Wars (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Rock Band (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Batman (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Spectrobes: Jenseits der Port. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Professor Layton (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Ace Attorney: Trials and Trib. (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Die 10 …	___	❑	❑	❑
Reportage: Retro-Helden hautnah	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Disaster: Day ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Shaun White Snowboarding (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Castlevania - Order of Ecc. (DS)	___	❑	❑	❑
Test: LEGO Batman (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Land: The Shake Dimen. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Phoenix Wright Ace Attorney... (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Naruto - Ninja Council 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Professor Layton und das ... (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leserfilm: Super Mario Bros. (Trailer)	___	❑	❑	❑
Bonus: Rock Band: N-ZONE Live on Stage	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind:

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin eher weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!
Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.
Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 12, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

LOHNT SICH DER UMSTIEG AUF FULL-HD?
Ein Fernsehkauf will wohlüberlegt sein. Wo soll er stehen? Welche Geräte will ich anschließen? Genügt mein alter HD-Ready-Fernseher oder gar die Röhre zum Zocken? Wir klären die Frage, ob der Umstieg auf ein Full-HD-Gerät lohnt.
Suchbegriff: Umstieg Full-HD

DIE LUSTIGSTEN Wii-VIDEOS ALLER ZEITEN!
Mit der Wii-Fernbedienung lässt sich so mancher Unsinn betreiben. Versierte User finden immer wieder neue und wahrlich witzige Wege, um die Spielergemeinde zu unterhalten. Wir haben uns durch die Weiten des Internets gekramt und für euch die besten und lustigsten Videos zusammengetragen.
Suchbegriff: Wii-Videos

5 GRÜNDE, Wii GEGEN XBOX 360 ZU TAUSCHEN – UND ERSTERE ZU BEHALTEN!
Jüngst sind die Preise für Xbox 360 gefallen. Grund genug für uns, einmal mit brillant recherchierten und wissenschaftlich geprüften Fakten herauszufinden, ob ihr die Gelegenheit nutzen solltet, eure Wii gegen eine Xbox 360 zu tauschen oder nicht.
Suchbegriff: 5 Gründe

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Skate it.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 2. Dezember 2008

MEINUNG/FRAGE PER SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen. Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Rayman Raving R. TV-Party	Wii
02. Mushroom Men	Wii
03. Skate it.	Wii
04. Star Wars: Clone Wars	Wii
05. Overlord	Wii
06. Prince of Persia	DS
07. Need for Speed Undercover	Wii
08. Pro Evolution Soccer 2009	Wii
09. Castlevania: Order of Eccel.	Wii
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero On Tour II	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Prince of Persia	DS
14. Cursed Mountain	Wii
15. Pikmin 3	Wii
16. Grand Theft Auto: China. …	DS
17. Ghostbusters	Wii
18. Animal Crossing: Lets go …	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. Spyro: Dawn of the Dragon	Wii
21. The Conduit	Wii
22. The Whispered World	Wii
23. Call of Duty: World at War	Wii
24. Skate it.	DS
25. Wario Land Shake	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. James Bond 007: Ein Quant. …	Wii
28. Castlevania: Judgement	Wii
29. Wii Sports Resort	Wii
30. Sonic und der schwarze Ritter	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sam & Max: Season One	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Dragon Ball Origins	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Unleashed	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Shaun White Snowboarding	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den Oly. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. We Love Golf	Wii
27. Guitar Hero On Tour	DS
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. Guitar Hero Aerosmith	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Timo Pape, Christian Schönlein, Sebastian Heise

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

Positiv denken, meckern ist uncool!

Mir ist zu Ohren gekommen, dass dieser Kolumne in letzter Zeit ein Dauernörgler-Image anhaftet. Das soll so nicht sein, denn Optimismus regiert die Welt! Also gehen wir die Sache diesmal anders an. Ich könnte zum Beispiel über das grottenschlechte *Brothers in Arms: Double Time* schwadronieren, dessen einziges Killer-Feature es ist, dass ihr zwei Mist-Spiele zum Preis von einem bekommt (HEY, TOLL! Das Spieleregal wird vier Zentimeter breiter!). Oder über die nachlassende Scham der Hersteller, nutzlose Zubehörteile aus Plastik in ihre Spielverpackungen zu legen (wie zum Beispiel das sinnbefreite Billard-Queue als Gratis-Extra der Wii-Simulation *Pool Party*). Stattdessen finde ich Liebe bei der Entwicklung viel bemerkenswerter. Und die kommt heute entschieden zu kurz. Nehmen wir doch mal *Mega Man 9*: Da erblicke ich innerhalb einer halben Spielstunde achtmal den Game-Over-Bildschirm, muss manche Bosse siebzigtausendachthundertzweiundzwanzig Mal besuchen, um beim nächsten Anlauf endlich ihre Angriffsstrategie zu durchleuchten – und trotzdem gebe ich nicht auf. Da hat Capcom definitiv was richtig gemacht! *BLING! Für jede Erwähnung von *Mega Man 9* sollte ich Geld bekommen. Ich liebe dieses Spiel!* Dasselbe gilt für *World of Goo*: Das clevere Geschicklichkeitsspiel nach frischer Brau-Art und dem Spielspaß-Reinheitsgebot wurde von zwei Tüftlern programmiert, die nicht mal ein eigenes Studio besitzen, sondern sich fürs Kreativsein in ein Café zurückziehen. Ist das nicht genial? Das erinnert mich spontan an *Donkey Kong*, das ausschließlich von Miyamoto-san zusammengeschraubt wurde. Leute, mehr Herzblut! Ach so: *Mega Man 9*. *BLING!*

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Capcom sucht die Superschurken – und hat sie gefunden!

„Die weltweite Suche nach Bösewichten für MEGA MAN 6 hat begonnen! Vorschläge für Dr. Wilys Vollstrecker kommen aus allen Ecken der Welt. Eine tolle Gelegenheit zum Mitmachen – schick uns deinen unschlagbaren Original-Super-Schurken-Entwurf!" – Das zitieren wir aus einer ganzseitigen Anzeige, die uns der N-ZONE-Leser Henrik Heinsohn zugeschickt hat. Schande über uns, dass wir in der N-ZONE 10/08 behaupteten, den Wettbewerb habe es nie in Deutschland gegeben. Kurios außerdem: Auf dem Plakat werden Bosse für *Mega Man 6* gesucht, obwohl zu dieser Zeit der fünfte Teil noch gar nicht hierzulande erschienen war!

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Mario Kart onlinefähig?
Nintendos Top-Entwickler au
Japan sprechen über die GameCub
Version und die Zukunft der Serie.
„Nintendo wird nie
aufhören, neue Techn
zu erforschen!"

Mario Kart bald onlinefähig? So lautete der Titel einer Reportage in der N-ZONE 01/2004, in der die Top-Entwickler von *Double Dash!!* interviewt wurden. Eine interessante Aussage: „Da wir so viele Fragen bezüglich der Online-Fähigkeit erhalten haben, denke ich, dass wir so etwas im nächsten Spiel einbauen werden. Natürlich gibt es bereits jetzt die Technologie, um dies umzusetzen. Aber es gibt keinen Hersteller der Welt – auch nicht Nintendo –, der *Mario Kart* perfekt online umsetzen könnte. Aus diesem Grund haben wir uns derzeit gegen eine Online-Unterstützung entschieden. Allerdings könnte die Infrastruktur für Online-Gaming eines Tages einen Level erreichen, wo man *Mario Kart* perfekt online genießen kann." – Jetzt bitte noch Freundescodes vereinheitlichen und wir sind glücklich!

WAS WIRD GESPIELT BEI ...

CHRISTIAN BEER

Christian ist PR-Manager bei Vivendi Games und betreut derzeit unter anderem die Wii- und DS-Action-Adventures *Crash: Herrscher der Mutanten* und *Spyro: Dawn of the Dragon*.

Was spielst du im Augenblick?
Aus meinem DS ist das vorzügliche *Soul Bubbles* derzeit nicht wegzudenken. Und allen Unkenrufen zum Trotz habe ich immer noch keinen Krampf in der Hand vom häufigen *Guitar Hero On Tour*-Spielen.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Soul Bubbles hat mich von Anfang an angesprochen und begeistert ob seiner einfachen und zugleich liebevollen Machart. *Guitar Hero* On Tour mit dem gefälligen Guitar Grip für den GBA-Slot des Nintendo DS macht einfach richtig gute Laune. Kopfhörer auf und losrocken! Getoppt wird das nur noch vom genialen Mehrspielerpart.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Seit Langem hat mich kein Spiel mehr so sehr begeistert wie *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* für Nintendo DS – somit hat es der Titel vom Start weg in meine persönliche Top 3 geschafft. Angefangen bei der gelungenen Steuerung über ausgefeilte Rätsel bis hin zum Helden Link selbst, ist das Game eine durch und durch Runde Sache. Ansonsten gehören zu meinen Favoriten *Mario Kart 64* (ich mag das Controllerdesign des Nintendo 64!) und *Capcoms Resident Evil 4* für GameCube (für mich der bis dato beste und am besten spielbare Gruselschocker für Konsolen).

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Mehr schöne Adventure-Spiele für beide Plattformen – die Steuerung ist ideal für Point & Click. Einige alte Sierra-Games wie *Leisure Suit Larry* aber auch ein *Monkey Island* würde ich mir für die beiden Plattformen wünschen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Alles fing an mit irgendeinem Telespiel Anfang der Achtziger, das mein Opa gebraucht von einem Freund erstanden hatte. Welches weiß ich leider nicht mehr. Zeitgleich gab's dann auch die ersten LCD-Spiele. Auf dem Speicher hab ich noch eins zum Aufklappen mit drei (!) Screens – das war der Wahnsinn.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Mario Strikers Charged Football und *Mario Kart* auf der Wii und *Guitar Hero On Tour* auf dem DS.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Marc Aurel sagte: „Auf die Dauer der Zeit nimmt die Seele die Farben Deiner Gedanken an". Da ist was Wahres dran. Also immer schön positive Gedanken haben, sonst landet ihr auf der dunklen Seite der Macht (wie sich das anfühlt, erlebt ihr am besten hautnah mit *Star Wars: The Force Unleashed* für Wii und DS).

MONKEY ISLAND Christian wünscht sich sehnlichst eine DS-Neuauflage von Monkey Island. Wir uns auch!

AUSGABE 01/09 AB 03.12.2008 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

N-ZONE-FANS, AUFGEPASST!

PREMIUM

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 01/09 eine Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an. Die Premium-N-ZONE enthält neben der aktuellen DVD ein dickes Booklet, ein Poster und eine coole Überraschung, die wir vorab aber nicht verraten möchten. Freut euch drauf!

TEST Wii/DS

ACTION, SPORT UND SPASS

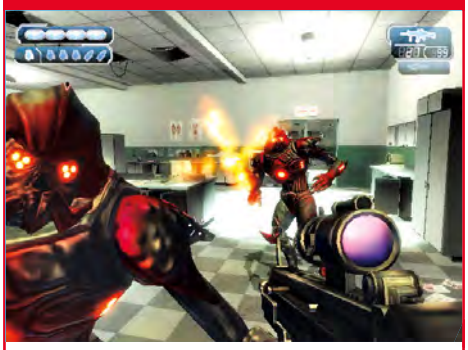
Die besten Spiele für das Weihnachtsfest: Freut euch auf Tests zu *Call of Duty: World at War*, *Need for Speed Undercover* und mehr. Plus: So gut ist der Nintendo DSi im Praxistest!

TEST Wii

SONIC UNLEASHED

Wir verraten euch, ob Segas blauer Superstar diesmal die hohen Erwartungen der Fans erfüllt.

VORSCHAU Wii



THE CONDUIT

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser liefern wir euch die neuesten Infos zu dem Shooter!

TEST Wii

GUITAR HERO WORLD TOUR

Wir klemmen uns für den Test des Musik-Spektakels hinter Gitarre, Schlagzeug und Mikrofon.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 10-12/08
Top-Themen: *Shaun White Snowboarding, Sing it! Shake it! – Karaoke-Spiele, Animal Crossing: Lets go to the City, Spectrobes: Jenseits der Portale* u. v. m.

play³ 12/08
Top-Themen: *Tomb Raider: Underworld, Fallout 3, Far Cry 2, Dead Space, Midnight Club: Los Angeles, Pro Evolution Soccer 2009, Mirror's Edge* u. v. m.

X3 11/08
Top-Themen: *Fallout 3, Far Cry 2, Saints Row 2, Midnight Club: Los Angeles, Fracture, WWE 2009, Brothers in Arms: Hell's Highway, FIFA 09, PES 2009* u. v. m.

Games Aktuell 12/08
Top-Themen: *Saints Row 2, Midnight Club: Los Angeles, Far Cry 2, Fallout 3, MotorStorm: Pacific Rift, Dead Space, Crysis: Warhead* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Fette Browser-Games – jetzt auf www.videogameszone.de!

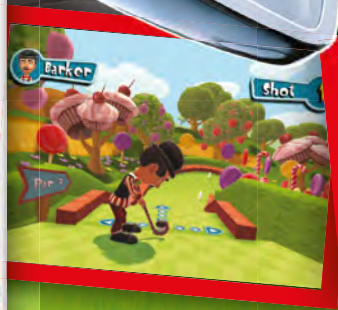
Spaßig, spannend, kostenlos!

BIGPOINT präsentiert geniale Browsergames auf videogameszone.de.

Klicke im Community-Fenster auf „Flash-Games“ und starte durch...

BIGPOINT

CARNIVAL™ Games MINIGOLF



Maxi-Spaß für Mini-Golfer!

Wii™

CAT DADDY games

2K play

© 2008 Take-Two Interactive Software. Carnival Games, the Carnival Games Logo, the MiniGolf logo, 2K Play, the 2K Play logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive software. Cat Daddy Games and the Cat Daddy Games logo are trademarks of Cat Daddy Games, LLC. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.